

N° attribué par la bibliothèque  
/\_/\_/\_/\_/\_/\_/\_/\_/\_/\_/\_/\_/\_/\_/\_/\_



## ***Un grand merci...***

A toutes les personnes rencontrées « sur le terrain », pour ce qu'elles ont bien voulu partager avec moi. La part d'elles-mêmes qu'elles m'ont ainsi laissée constitue la substance de ce travail.

A Dominique Desjeux, mon directeur de thèse, qui m'a fait confiance dès notre rencontre et m'a aidé tout au long de mon parcours.

Au groupe de réflexion *Matière à Penser* pour le cadre intellectuel sur le corps et la culture matérielle, les critiques, relectures et encouragements, et notamment à Jean-Pierre Warnier, Céline Rosselin, Marie-Pierre Julien, François Hoarau, Julie Poirée et Myriem Naji.

A Jacqueline Eidelman et Anne Monjaret, avec qui j'ai eu la chance de travailler et d'apprendre dans la rigueur et la convivialité le métier de chercheur. A Françoise Tréguer pour son attention discrète mais constante et aux membres du CERLIS pour leur accueil.

A mes confrères et amis chercheurs sur le jeu vidéo, qui ont contribué à ma réflexion sur ce thème, notamment Jean-Baptiste Clais, Philippe Mora et Michael Stora.

Au groupe des « thésards anonymes » – dont je révèle ici les noms : Magdalena Jarvin, Julie Poirée, Laurence Buffet, Nicolas Hossard et Wilfried Rault – pour leur solidarité et la qualité de nos longues « soirées-débats ». Je dédie également une pensée sympathique à Pascal Hug.

Aux personnes qui m'ont aidée dans ma démarche documentaire, et particulièrement à Clotilde Carrandié, du centre Marmottan.

A l'Institut National de la Jeunesse et de l'Education Populaire pour son « coup de pouce » financier.

A mes proches, pour leur patience et leur indéfectible soutien. Certains m'ont offert de chaleureuses conditions de travail, d'autres ont su ajouter, lorsqu'il le fallait, la rigueur de la réflexion à la chaleur du réconfort. Ils se reconnaîtront dans ses lignes, qu'ils reçoivent ma sincère gratitude.

A ma famille enfin, pour tout.

## Sommaire

<b>AVANT-PROPOS.....</b>	<b>6</b>
<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>12</b>
<b>1. LES DROGUES ET DÉPENDANCES ET LEUR ÉTUDE.....</b>	<b>19</b>
1.1 <i>La drogue comme catégorie d'objets ?.....</i>	20
1.2 <i>La dépendance comme catégorie de relations à l'objet ? .....</i>	24
1.3 <i>Une cartographie contemporaine vaste et variée.....</i>	28
<b>2. LES OBJETS ET LA CONSOMMATION EN SCIENCES SOCIALES.....</b>	<b>32</b>
2.1 <i>La consommation comme processus et comme usage .....</i>	33
2.2 <i>La place du corps.....</i>	34
2.3 <i>Une approche par la culture matérielle .....</i>	35
<b>3. QUESTIONS PRATIQUES ET CHOIX ÉPISTÉMOLOGIQUES .....</b>	<b>37</b>
3.1 <i>Les trois terrains choisis : objets, pratiques et sujets.....</i>	37
3.2 <i>Aller « sur le terrain » et comprendre une « culture » .....</i>	39
3.3 <i>Rencontrer des individus, se centrer sur les pratiques.....</i>	41
<b>CHAPITRE 1 - LES PAUSES CAFÉ-CIGARETTE : UNE HABITUDE TOXIQUE STRUCTURÉE ET STRUCTURANTE.....</b>	<b>48</b>
<b>1. LES CONSOMMATIONS TYPIQUES .....</b>	<b>54</b>
1.1 <i>Au café .....</i>	55
1.2 <i>A la fin du repas.....</i>	60
1.3 <i>Le matin .....</i>	65
1.4 <i>Au travail .....</i>	76
<b>2. UNE HABITUDE STRUCTURÉE ET STRUCTURANTE .....</b>	<b>84</b>
2.1 <i>Un rapport au temps et à l'énergie.....</i>	85
2.2 <i>Un rapport au faire et au non-faire .....</i>	92
2.3 <i>Un rapport aux espaces et à autrui .....</i>	95
<b>3. PREMIERS JALONS .....</b>	<b>102</b>
3.1 <i>Les multiples formes de dépendance à une « drogue » .....</i>	103
3.2 <i>La dépendance à une drogue comme sujétion ? .....</i>	109
<b>CHAPITRE 2 - DEVENIR « FUMEUR DE JOINTS », DANS L'(INTER)ACTION .....</b>	<b>112</b>
<b>1. DEVENIR UN « VRAI FUMEUR ».....</b>	<b>119</b>
1.1 <i>Apprendre à (aimer) fumer – initier .....</i>	120
1.2 <i>S'adapter aux mœurs – intégrer .....</i>	130
1.3 <i>Fumer seul – transgresser .....</i>	140
1.4 <i>Acquérir une technique « secondaire » : rouler – s'autonomiser .....</i>	144
<b>2. S'APPROVISIONNER : UN RAPPORT AU MARCHÉ, UN RAPPORT À LA LOI.....</b>	<b>157</b>
2.1 <i>Les modes d'approvisionnement.....</i>	159
2.2 <i>Les ambiguïtés du consommateur acheteur et revendeur.....</i>	171
2.3 <i>Devenir un fumeur autonome .....</i>	182
<b>3. LA DÉPENDANCE COMME « INTEGRATION » SOCIALE ; LA DROGUE COMME OBJET « RITUALISÉ » .....</b>	<b>184</b>
3.1 <i>La gestion de la consommation .....</i>	185
3.2 <i>La ritualisation comme point de vue « indigène ».....</i>	193
3.3 <i>Déconstruire et reconstruire la drogue .....</i>	206
<b>4. DEVENIR « FUMEUR DE JOINTS », DANS L'(INTER)ACTION .....</b>	<b>207</b>
4.1 <i>Les mécanismes d'une socialisation par l'action .....</i>	208
4.2 <i>La drogue comme « objet de pouvoir » .....</i>	209

<b>CHAPITRE 3 - LA « RÉALITÉ VIRTUELLE » VIDÉOLUDIQUE .....</b>	<b>212</b>
<b>1. UN OBJET « PUISSANT », UNE PRATIQUE TRÈS « IMPLIQUANTE » .....</b>	<b>217</b>
1.1 <i>Spécificité de l'objet : « réalité virtuelle » .....</i>	<i>219</i>
1.2 <i>Spécificité de l'action sur l'objet : le corps comme sujet incarné.....</i>	<i>235</i>
1.3 <i>Transition.....</i>	<i>251</i>
<b>2. LES LIENS AUX NOTIONS DE DROGUE ET DE DEPENDANCE.....</b>	<b>252</b>
2.1 <i>La « réalité virtuelle » : une « technique hallucinatoire » ? .....</i>	<i>253</i>
2.2 <i>La pratique du jeu vidéo comme dépendance : les effets et les usages qui               en sont faits .....</i>	<i>261</i>
2.3 <i>Ce sont les usages d'une drogue... mais aussi des objets en général .....</i>	<i>276</i>
<b>3. UN « POUVOIR » CONSTRUIT DANS L'ACTION.....</b>	<b>277</b>
<b>CHAPITRE 4 - LE JEU VIDÉO : UNE PASSION HONTEUSE ?.....</b>	<b>280</b>
<b>1. UNE PRATIQUE ILLÉGITIME ? .....</b>	<b>282</b>
1.1 <i>Les mécanismes sociaux d'une culture technico-ludique masculine.....</i>	<i>284</i>
1.2 <i>Où sont les femmes ? .....</i>	<i>304</i>
1.3 <i>« Trop » et « mal » jouer : de la stigmatisation de la pratique à la               rhétorique des drogues et dépendances.....</i>	<i>318</i>
<b>2. L'AMBIVALENCE DE LA FIGURE DE « L'ACCRO », ENTRE PATHOLOGIE, PASSION ET EXPERTISE .....</b>	<b>320</b>
2.1 <i>Une intériorisation du cadre interprétatif de la pratique : (auto)portraits               d'« accros » .....</i>	<i>321</i>
2.2 <i>Formes stigmatisées et légitimes, postures dominées et dominantes .....</i>	<i>343</i>
2.3 <i>Le contre-pouvoir des nouveaux métiers .....</i>	<i>350</i>
<b>3. LES « DROGUES ET DÉPENDANCES », UN OUTIL DE « DÉLÉGITIMATION » ? .....</b>	<b>353</b>
<b>CONCLUSION - DE LA LÉGITIMITÉ DES MODES DE SUBJECTIVATION .....</b>	<b>358</b>
<b>RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES .....</b>	<b>367</b>

## **Avant-propos**

*Jeudi 21 février 2003.*

*Il est 8h25. C'est l'anniversaire de Nadine aujourd'hui. Elle a vingt-sept ans. Pour fêter ça, elle s'est préparée un bon petit déjeuner : thé, jus d'orange, céréales, fromage blanc agrémenté de quelques fraises, et même un kiwi. Nadine vit seule, dans le 13<sup>ème</sup> arrondissement de Paris. Comme tous les matins, après s'être habillée et maquillée, et juste avant de partir au bureau, elle s'offre un dernier plaisir avant d'affronter les foules des transports collectifs : une petite tasse de café, accompagnée d'une cigarette. Sa première de la journée. Elle ponctue ainsi son petit-déjeuner, comme tous les autres repas. Pour une fois cependant, elle accomplit ces gestes en toute bonne conscience : après tout, c'est son anniversaire... à quoi bon penser que tout ça ne l'aidera pas à trouver le prince charmant (doigts et dents jaunes, teint gris, rides précoces, cheveux ternes, et autres réjouissances, si l'on en croit les magazines féminins)... Et puis, arrêter, elle a déjà essayé, si c'est pour prendre cinq kilos en quinze jours, et avoir l'air cruche parce qu'on ne sait pas quoi faire de ses mains, merci ! Bon, de toute façon, elle n'a pas envie de se mettre de mauvaise humeur, ni en retard. Elle a du pain sur la planche aujourd'hui, la journée va être longue. En partant, elle se dit qu'elle a quand même pas mal réussi. Elle est encore jeune et occupe déjà un poste à responsabilités dans une grande entreprise internationale – ça sert quand même à quelque chose les écoles de commerce... Dans la rue, en marchant jusqu'à la bouche de métro, elle plonge la main dans son sac et trouve à tâtons son paquet. Son briquet est à l'intérieur. Elle reprend une cigarette.*

*Un peu plus tard, dans un autre quartier de l'agglomération, plus au nord, Alex commence à émerger d'un sommeil alourdi par la bière et les joints<sup>1</sup> de la veille... Ses paupières ne sont pas vivaces et il cligne des yeux pour tenter de dissiper les*

---

<sup>1</sup> Cigarette roulée agrémentée de miettes de haschich ou d'herbe.

*images de circuit automobile qui défilent encore, comme incrustées dans ses rétines. Il a passé une bonne soirée. Ça faisait longtemps qu'il n'avait pas vu ses potes du lycée. Ils se sont bien amusés. Ils ont ressorti la vieille console et se sont défiés au Mario Kart<sup>2</sup>, comme au bon vieux temps, quand les filles n'étaient pas encore une préoccupation et ne les obligeaient pas à soigner leur acné avec je ne sais quelles crèmes... En plus, il les a « explosés » : il a gagné quasiment toutes les parties. Donc, ça va, Alex est content. Bon, c'est peut-être parce que les deux autres n'avaient pas trop trop l'habitude de fumer de l'herbe. Il faut avouer que ça les a un peu anesthésiés, alors que lui, au contraire, ça lui a donné une force de concentration et une endurance hors du commun. Alex sort enfin de son lit. Il marche jusqu'au salon au milieu des détritiques qui jonchent le sol. En voyant le nombre de canettes sous la table et de « culs de joints »<sup>3</sup> dans le cendrier, il se dit qu'ils n'y sont pas allés de main morte ! Il sourit même en pensant à leurs têtes au moment où ils ont quitté l'appartement, vers quatre heures... Ils doivent être frais ce matin ! Lui, il a le temps de s'en remettre, il est de garde aujourd'hui, il ne prendra son service à l'hôpital qu'à treize heures. Il se dirige droit vers la cuisine, en saisissant une cigarette au passage. Il l'allume avec l'allumette qui allume le gaz pour l'eau chaude. Il aime bien ce geste, il se dit qu'il fait des économies, qu'il est un véritable écolo... Ses poumons, en revanche, semblent sérieusement pollués ce matin. Il commence à tousser au moment où la fumée envahit son corps : ah ! La nicotine, quel plaisir... A présent, il lui faut son café. Le temps de récupérer une tasse (celle que lui avait offerte son ex au retour d'un voyage à New York), de la rincer d'un coup d'eau chaude et d'y verser quatre bonnes cuillerées de Nescafé, et le tour est joué. Il sourit en pensant aux films de Wayne Wang et Paul Auster, Smoke et Brooklyn Boogie : café-clope, c'est vraiment « le petit-déj' des champions » ! Il retourne au salon, s'assoit dans le canapé, repousse les cartons à pizza de la veille et s'allume une deuxième cigarette. Il renaît à la vie. Ça fait du bien.*

*Nadine s'approche de la tour et franchit les portes vitrées des locaux du siège social de son entreprise, elle badge et passe le tourniquet. A son étage, elle dit bonjour à une collègue dans le couloir, fait un coucou dans l'embrasure d'une porte, interpelle le directeur des ventes et lui donne rendez-vous en cafét' – mais plus tard, vers dix heures et demi, elle passera le prendre. Elle entre dans son bureau, met en marche l'ordinateur et tape son mot de passe, sort son paquet de cigarettes de son sac à main, en extrait une cigarette qu'elle pose à côté du clavier, et file à la machine à café en laissant derrière elle la familière ritournelle du Windows qui se met en marche. Elle se dit qu'elle a quand même de la chance de pouvoir fumer dans son bureau : ça devient de plus en plus exceptionnel – enfin, il ne faut pas exagérer, on n'est pas aux States ! Elle se revoit l'aéroport de Washington Dulles, où la seule zone réservée aux fumeurs est une cage en plexiglas : aux yeux de tous, dans leur nuage de fumée opaque, les drogués en manque viennent s'y intoxiquer entre deux avions. Elle arrive à la machine à café, salue quelques collègues (décidément, il lui faudra bien ce café pour être totalement sortie des nimbes de la nuit) : touche n°1, court sucré, comme tous les matins. Elle retourne à son bureau, pose son café à refroidir et s'installe devant l'écran, après avoir ramené près d'elle le cendrier. Le fumet et l'idée de la boisson chaude et légèrement amère lui donnent*

---

<sup>2</sup> Super Mario Kart, Nintendo, 1992 (jeu de course).

<sup>3</sup> Mégots.



*un frisson et du courage pour commencer sa journée. Elle prend le gobelet entre ses mains, sent sa chaleur et son odeur, l'amène à sa bouche et pose le plastique sur ses lèvres. Puis elle allume la cigarette, savoure la fumée sèche qui pénètre sa gorge... puis une gorgée de café, puis une taffe, puis une gorgée, puis une taffe. Evidemment, ce n'est pas un bon espresso pur arabica, moulu de frais et préparé à l'italienne, mais un café reste un café, et « on apprend à aimer ce que l'on a » se dit-elle intérieurement, se demandant immédiatement si cette idée constitue en soi une chose positive ou négative, tout en ouvrant ses mails d'un œil distrait. Elle écrase sa cigarette du bout des doigts, en la tapant plusieurs fois sur le fond du cendrier.*

*Au même moment, Héloïse et Manu quittent leur domicile, un bel appartement en rez-de-jardin dans le 18<sup>ème</sup> arrondissement. Cela fait maintenant cinq ans qu'ils habitent là, et ils y vivent heureux. Quand les beaux jours reviennent, Héloïse peut travailler dans le jardin ; elle peint. En hiver, une amie lui prête un atelier vers Belleville, où il serait exagéré de dire qu'il fait chaud, mais où la température suffit à la production artistique. Elle a vraiment besoin de fumer pour peindre (de l'herbe, le shit<sup>4</sup> lui donne la nausée). Besoin n'est peut-être pas le mot juste : il est si fort. En tous cas, elle a besoin de peindre, et elle y arrive mieux en ayant fumé. D'abord, ça canalise son énergie, débordante, excessive ; et puis ça l'oblige à faire des pauses dans son travail : prendre les feuilles, vérifier où est le collant, les assembler d'un coup de langue, caresser le papier pour lui donner déjà la forme finale, sortir le tabac, le malaxer, le mélanger à l'herbe – « Quelle odeur ! La jamaïcaine, il n'y a rien de tel ! » – et ensuite, gestes maintes et maintes fois répétés, les mains s'activent, les doigts se désynchronisent, dernier coup de langue et le tour est joué. Elle pourrait le faire les yeux fermés. D'ailleurs, elle l'a déjà fait. Elle aime tellement rouler (la jolie boîte où tout est rangé, le contact des matières, la maîtrise et la précision des mouvements) qu'elle se dit qu'elle pourrait rouler sans fumer ! Evidemment, elle va quand même l'allumer : le brasier du foyer rougit, elle tire lentement et longuement sur sa cigarette « rigolote », elle laisse la pesanteur l'envahir et se retourne vers son travail. Son regard est neuf.*

*Vers onze heures, Nadine passe prendre Monsieur Dunard, le directeur des ventes, dans son bureau, et l'invite à prendre un café. C'est la fameuse « pause-café », qui, comme son nom ne l'indique pas, constitue un espace et un temps de travail stratégique en entreprise. D'ailleurs, c'est à se demander comment font les non-fumeurs pour être au courant des choses... ils sont obligés de se gaver de barres chocolatées et autres sodas pour justifier leur présence autour des appareils distributeurs. Nadine admet intérieurement qu'elle est un peu de mauvaise foi – mais vraiment quand on voit les militants anti-tabac dans la boîte, ça ne donne pas envie d'arrêter ! En attendant, elle offre une cigarette à Monsieur Dunard, qui lui tend un café. Ils allument leur cigarette de concert et profitent un instant de ce flottement hors-travail. Nadine attend qu'il entame la discussion. Déjà, elle a été relativement audacieuse de lui proposer la pause, elle ne peut se permettre, en plus, de lancer la conversation – c'est tout de même un supérieur hiérarchique, même indirect. Il attaque enfin sur le sujet dont ils savent tous les deux qu'il est question : les résultats du premier semestre de l'exercice 2002.*

*Alex commence à préparer son départ pour l'hôpital. Il réfléchit aux patients qu'il avait en charge hier. Il réfléchit également quelques minutes au paradoxe que*

---

<sup>4</sup> Terme argotique d'origine anglaise désignant le haschich, la résine de cannabis [littéralement « merde »].

représente sa consommation pharaonique de tabac, au vu de sa condition de médecin. Et il s'allume une cigarette – ou plutôt, une cigarette s'allume, tant il est vrai que son corps semble s'activer en toute autonomie, les bras s'alliant l'un à l'autre autour du feu, entourant de leurs mains la cigarette et la bouche comme s'ils devaient se confier un secret. Se rendant soudainement compte du geste en train de s'accomplir, Alex concentre son regard sur l'entrée en combustion de l'extrémité de l'objet. Une grande inspiration... et en avant !... Il angoisse un peu en pensant aux neuf heures qui vont suivre : durant son service, il évite de fumer. Ce soir, il se rattrapera. Il a rendez-vous dans un bar avec des amis. En attendant, il faut quand même qu'il range un peu au cas où ils viennent se faire un dernier joint après le concert.

A quelques centaines de kilomètres de là, dans une grande ville du sud de la France, Gérard commence à avoir faim. Il est ingénieur informaticien. Presque tous ses collègues sont des hommes et aiment la technologie. Il descend avaler rapidement un sandwich au coin de la rue et remonte pour les retrouver et prendre sa revanche à Counter Strike<sup>5</sup>. Depuis le début de la semaine, ils se font quasiment ridiculiser par l'équipe commerciale : ça ne peut plus durer. Il se cale devant son ordinateur, prêt. Ses coéquipiers sont arrivés un peu avant lui ; ils ont baissé les stores et reconfiguré quelques détails. Ils mettent rapidement au point une stratégie et démarrent : « Vas-y, nique-le ! » – « Fais gaffe, derrière toi ! » – « Merde, je suis encore mort... » – « On va les avoir, les mecs ! ». Gérard est en forme aujourd'hui, il a réussi à shooter trois terroristes, et surtout il a éliminé Ronan, son collègue de l'équipe commerciale avec qui les relations professionnelles sont un peu difficiles en ce moment... La persévérance porte ses fruits : hier soir, chez lui, en banlieue, dans le sous-sol aménagé en studio de la maison de ses parents, il s'est entraîné, seul. Il a enchaîné les parties en boucle, insistant sur l'aspect technique : la stratégie, il maîtrise, mais il a un peu de mal avec le pouce de sa main droite (c'est peut-être dû à la chute de vélo dont il a été victime, petit). Quoi qu'il en soit, cela n'a pas servi à rien puisque aujourd'hui, il a vraiment été fort. Il faut dire aussi qu'il a des bons partenaires, et que tous se connaissent depuis quelques années déjà. Cela fait un moment qu'ils jouent sur le réseau de la boîte, entre midi et deux, un peu, et surtout le soir, parfois jusque tard dans la nuit. Ce soir, il n'est pas encore sûr de rester, il doit peut-être faire un foot avec son cousin. S'il n'est pas là, ses collègues pourront toujours se connecter au net, ce ne sont pas les amateurs de Counter qui manquent !

A la même heure, en début d'après-midi, Nadine rentre un peu écoeurée du restaurant d'entreprise. Comme un automate, elle va se chercher un ultime café, le septième. Sa main fait trembler la flamme du briquet, elle tachycarde et sa bouche est pâteuse – tiens, il faudra qu'elle rachète des clopes en sortant du boulot... Cet après-midi, c'est sûr, elle prendra un Coca plutôt.

A l'autre bout de la ville, Aymeric cherche un bon couteau dans les tiroirs de sa cuisine. « C'est ça d'habiter en collocation, on ne sait jamais où sont les choses ! Mais quand on a vingt ans et qu'on monte à Paris pour faire ses études, on n'a pas trop le choix... » philosophe-t-il, placide. Il ne va pas s'énerver pour si peu. De toute façon, il n'a pas envie de s'énerver, il en a quasiment la flemme. Le joint qu'il a fumé tout à l'heure, avec son café, l'a quand même « bien calmé ». Mais le business

---

<sup>5</sup> Counter Strike est le « MOD » de Half Life [Valve software, Sierra Entertainment, 1996], autrement dit une version élaborée par les joueurs eux-mêmes et partagée en ligne.

*n'attend pas, et s'il n'a pas coupé ses parts avant de partir à la fac, il ne pourra pas vendre tout ce shit qu'il a eu grâce à son ami belge. Et il aura à se coltiner les déceptions et supplications de ses clients frustrés : « c'est l'anniversaire de mon frère, ce week-end, tu comprends, on part tous à la campagne... » ; « je vais à un concert, y m'en faut absolument... » ; « là, j'ai vraiment plus rien et j'ai déjà demandé à mon voisin de me dépanner !... » ; « s'il te plait, j'suis à bout de nerf, je flippe pour les exams » – ou encore « il est trop bon ce shit, il vient d'où, de 'Dam<sup>6</sup> ? ». Bref, tant de gens comptent sur lui que ça en devient quasiment une mission d'utilité publique ! Ah, il vient de mettre la main sur le couteau dont il a besoin ; il retourne dans sa chambre et sort le bloc du papier alu : « Bon, pour diviser par dix, je fais comment ? ».*

*Héloïse, elle, se laisse aller quelques instants sur son fauteuil, son « beuz »<sup>7</sup> à la main, en scrutant les couleurs, les lignes, les équilibres de la toile. Elle abandonne le joint et se dirige vers l'image, sûre d'elle. Ses pensées vagabondent, les idées s'enchaînent sans lien apparent autre que l'analogie, son imaginaire s'en donne à cœur joie – « son subconscient ? » – s'interroge-t-elle, bien que n'adhérant qu'avec parcimonie aux théories du cher Sigmund... Décidément, cette herbe est bonne. Elle donne encore quelques coups de pinceau, travaille une heure, peut-être deux, puis s'en va vers son sac, en quête d'une quelconque nourriture. Elle a faim. Elle va rentrer, de toute façon, Manu ne va pas tarder et elle ne veut pas manquer une minute de sa compagnie. Sur le trajet, en vélo, elle se dit que c'est heureux que lui aussi partage sa passion pour l'herbe. Il aurait été difficile autrement de vivre leur amour. C'est vrai que lui fume moins ; pendant la journée, à la Poste, il ne peut pas vraiment se le permettre. Et puis, il préfère le côté festif de la chose, la convivialité, les regards échangés avec les joints qui tournent, les éclats de rire qui fusent dans l'épaisseur de la fumée. Il doit tenir ça de l'époque où il était pensionnaire : la franche camaraderie des états modifiés... Elle se demande s'il fumerait autant si elle ne fumait pas, ou même si elle ne s'occupait pas de « faire les courses »... Ils n'en ont jamais parlé ; il ne lui a jamais reproché ; il faudra quand même qu'elle lui demande un de ces jours. D'ici là, il ne faut pas qu'elle oublie qu'elle a rendez-vous avec Christophe, son frère cadet. En pédalant, elle se dit qu'il est gentil de lui procurer de l'herbe, lui qui ne vend que du shit. C'est ça, les liens du sang !...*

---

<sup>6</sup> Amsterdam.

<sup>7</sup> Synonyme de « joint ».

# **Introduction**

« L’anthropologie n’est pas un sport dangereux », selon la plaisante formule de Nigel Barley<sup>8</sup>. Certes, mais l’ethnologue est dans l’action et donne de sa personne. Son travail se nourrit des allers et retours entre le « terrain » auquel il participe et la « théorie » nécessaire à son analyse ; il est constitué de l’épaisseur de l’expérience sensible et de la profondeur de la connaissance, autant que de la rigueur de l’écriture<sup>9</sup>.

Le cœur de cette thèse, entendue à la fois comme processus (long) d’élaboration de la recherche et comme « produit » final (sinon fini) de mise en forme, se situe à l’articulation de la sphère du *faire* et des jeux de construction et de circulation des discours et des savoirs.

Méthode et théorie se font ainsi écho, dans une quête de compréhension du sens propre au corps à corps avec la culture matérielle<sup>10</sup>.

---

<sup>8</sup> Nigel BARLEY, *L’anthropologie n’est pas un sport dangereux*, Paris, Editions Payot & Rivages, coll. « Petite Bibliothèque Payot/Voyageurs », 2001 [1997].

<sup>9</sup> La courte ethnographie fictionnelle qui a précédé est un clin d’œil à cette triple configuration de la discipline anthropologique et de son savoir, dont la légitimité repose autant sur des signes extérieurs d’objectivité liés à un *genre* que sur la preuve d’un « j’y étais » (physiquement) s’articulant au « fonds culturel » de la tradition scientifique auquel le chercheur se rattache et sur lequel s’appuie la prise de distance de l’élaboration théorique.

<sup>10</sup> Définie par Jean-Pierre WARNIER comme « l’ensemble des objets faits de main d’homme – parfois appelés "artefacts" – et considérés sous un angle culturel, autrement dit en termes de partage et de différenciation, d’usage, de production et de circulation, tant sur le plan individuel que sociétal » [« Culture matérielle », in Bernard ANDRIEU (dir.), *Dictionnaire du corps*, Paris, CNRS, à paraître]. Cf. également Daniel MILLER, *Material culture and mass consumption*, Oxford, Blackwell, 1987 ; *Ethnologie Française* 1996/1 : Culture matérielle et modernité (dir. Martine SEGALIN et Christian BROMBERGER) ; Christian BROMBERGER et Denis CHEVALLIER (dir.), *Carrières d’objets. Innovations et relances*, Cahier de la Mission du Patrimoine Ethnologique n°13, Paris, MSH, coll. « Ethnologie de la France », 1999 ; Marie-Pierre JULIEN et Jean-Pierre WARNIER (dir.), *Approches de la culture matérielle. Corps à corps avec l’objet*, Paris, L’Harmattan, coll. « Connaissance des hommes », 1999 ; Jean-Pierre WARNIER, *Construire la culture matérielle. L’homme qui pensait avec les doigts*, Paris, PUF, coll. « Sciences sociales et sociétés », 1999.

Comment le rapport aux objets matériels intervient-il dans la constitution des sujets<sup>11</sup> ? Par quels mécanismes le social vient-il structurer mais aussi surgir de l'action individuelle sur la matière ? Quelle est la place du corps dans cette dynamique complexe et comment peut-il être pensé pour s'y inscrire ? Quels sont les rôles respectifs des notions de consommation et de pouvoir dans ces processus ?

Autant de questions dont le présent travail offre une occasion de mise à l'épreuve, au travers d'une étude de cas portant sur les drogues et dépendances.

Ce domaine est apparu comme une « matière à penser »<sup>12</sup> fertile pour travailler le champ de l'anthropologie du sujet dans son rapport à la culture matérielle, dans la triple mesure où :

- elle offre de façon stéréotypée un espace social où se subjectiver « à la marge » – dans l'excès, la déviance, la délinquance, la pathologie – et permet donc en retour un travail sur le rapport à la norme dans la consommation *lato sensu* ;
- la dépendance, prise comme « contre-modèle » de subjectivation<sup>13</sup>, invite à une réflexion sur l'autonomie érigée en valeur et sa déclinaison dans la sphère de la consommation, ainsi que sur la pertinence d'une lecture du social en termes de pouvoir ;
- la drogue, prise comme catégorie d'objets établis comme « néfastes », parfois mis « hors-la-loi », interroge les relations entre « nature » et « culture », mais aussi entre consommation, corps et santé, et marchandisation et morale, ramenant ainsi par un autre biais la question du pouvoir dans son lien au social, *via* l'établissement de règles du « bien agir avec les objets ».

La problématique est en forme d'aller-retour : elle interroge la pertinence d'une anthropologie par la culture matérielle des drogues et dépendances et mesure les apports

---

<sup>11</sup> Le terme de « sujet » est employé dans ce travail au sens d'un « homme total », engrenage « bio-psycho-social » en constante construction [Marcel MAUSS, *Sociologie et anthropologie*, Paris, PUF, Quadrige, 1950 [1934]], qui agit sur lui-même autant qu'il est « agi » par les autres. Il ne désigne ni le sujet psychanalytique, ni le sujet cartésien. Lorsque le terme d'« individu » lui est préféré, il implique les connotations liées à la modernité. Quant à celui de « personne », il est utilisé au « sens commun », pour évoquer les « gens » rencontrés sur le terrain.

<sup>12</sup> Cette formule fait référence au groupe de travail *Matière à Penser*, organisé autour du Pr. Jean-Pierre WARNIER à la Sorbonne (Université Paris 5), et dont les recherches et la réflexion ont constitué un terreau fertile à ce travail. Que tous ses membres soient ici encore une fois chaleureusement remerciés.

<sup>13</sup> Entendue comme construction d'un sujet agissant sur lui-même tout en s'inscrivant dans des réseaux de pouvoirs.

de cette étude de cas à la question de la construction du sujet dans ses rapports aux objets.

### *Le choix des terrains*

Mon travail s'est tourné vers des pratiques mettant en jeu une « drogue », au sens strict (médical ou légal) ou au sens métaphorique, offrant ainsi une entrée dans les espaces de négociation entre norme et déviance, normal et pathologique, routine, rituel et dépendance : pauses café-cigarette, usage du cannabis, jeu vidéo.

Le choix de ces trois « terrains », au-delà de la valeur heuristique du comparatisme, permet de réunir une diversité de situations, tant sur le plan du statut du produit étudié que de ses modes de production, de distribution et de consommation. Les pratiques choisies et leurs imaginaires sont plus ou moins légitimes et légiférés, plus ou moins normales et normés, plus ou moins proches du corps aussi.

Les débats de société dont ils ont fait l'objet ces dernières années leur confèrent également une actualité « utile » à l'entreprise de compréhension et d'explicitation de la dynamique de leur production sociale (en tant que « drogue ») ; tous ont été au centre de polémiques liées aux questions de santé publique et à leur traitement politique et juridique, notamment en termes de protection des mineurs.

### *L'esprit de la démarche et le corps de la réflexion...*

Au plan théorique, différentes approches en sciences sociales du champ des drogues et dépendances connaîtront ici une tentative de renouvellement par resserrage permanent de la focale sur la « culture matérielle », considérée comme l'ensemble des phénomènes de co-construction des sujets, du social et de la culture dans le rapport aux objets matériels (et par effet d'analogie comme une certaine vision de l'anthropologie chaussant ces « lunettes » de décryptage du réel). Les échelles d'observation balayées n'en demeureront pas moins très variées, du microsocial au macrosocial, partant du principe selon lequel le choix de la « focale » conditionne jusqu'à la nature des phénomènes observés<sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> Dominique DESJEUX, *Les Sciences sociales*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? », 2004.

L'anthropologie du corps et de ses rapports aux objets constitue le « filtre » principal de cette thèse : de Mauss à ses exégètes, des « techniques du corps »<sup>15</sup> à l'« incorporation »<sup>16</sup> (CHAPITRE 3), en passant par la « ritualisation »<sup>17</sup> (CHAPITRE 2). Un dialogue est ouvert avec la sociologie du quotidien, sur la routine<sup>18</sup> et l'habitude<sup>19</sup> (CHAPITRE 1). Pour les questions de rapport à la norme, des ressources sont mobilisées en sociologie de la déviance<sup>20</sup>, avec l'usage notamment de la notion de « carrière » et de l'œuvre de Becker<sup>21</sup> (CHAPITRE 2), ainsi qu'en ethnologie des loisirs<sup>22</sup> et en sociologie de la passion et des fans<sup>23</sup>, pour une variation sur la légitimité (CHAPITRE 4). Concernant plus spécifiquement les dimensions économiques, un croisement est entrepris entre ethnologie des échanges<sup>24</sup>, anthropologie de la marchandise<sup>25</sup>, et sociologie de la distribution et du marketing<sup>26</sup> (CHAPITRE 2). De façon générale, une inspiration est également trouvée dans les travaux plus littéraires

---

<sup>15</sup> Marcel MAUSS, « Notion de techniques du corps », in *Sociologie et anthropologie*, op. cit.

<sup>16</sup> Céline ROSSELIN, « Incorporation », in Bernard ANDRIEU (dir.), *Dictionnaire du corps*, Paris, CNRS, à paraître ; WARNIER, *Construire la culture matérielle*, op. cit. ou Jean-Claude KAUFMANN, *Ego, Pour une sociologie de l'individu. Une autre vision de l'homme et de la construction du sujet*, Paris, Nathan, coll. « Essais & Recherches », 2001 (le premier parle d'« incorporation » de « dynamiques d'objets » grâce au « schéma corporel », le second d'« incorporation » de « schèmes » et de « gestes » ; leurs visions du corps différent).

<sup>17</sup> *Ethnologie Française* 1996/2 : La ritualisation du quotidien (dir. Claude RIVIÈRE).

<sup>18</sup> Anthony GIDDENS, *La constitution de la société. Eléments de la théorie de la structuration*, Paris, PUF, coll. « Sociologies », 1987.

<sup>19</sup> Jean-Claude KAUFMANN, *Le cœur à l'ouvrage. Théorie de l'action ménagère*, Paris, Nathan, coll. « Essais & Recherches », 1997 ; *Ego. op. cit.*

<sup>20</sup> Albert OGIEN, *Sociologie de la déviance*, Paris, Armand Colin, coll. « U », 1995.

<sup>21</sup> Howard S. BECKER, *Outsiders. Etudes de Sociologie de la déviance*, Paris, Métailié, 1985 [1963].

<sup>22</sup> Christian BROMBERGER (dir.), *Passions ordinaires. Du match de football au concours de dictée*, Paris, Hachette Littérature, coll. « Pluriel », 2002.

<sup>23</sup> Christian LE BART (en collaboration avec Jean-Charles AMBROISE), *Les fans des Beatles. Sociologie d'une passion*, Rennes, PUR, coll. « Le sens social », 2000 ; Antoine HENNION, Sophie MAISONNEUVE et Emilie GOMART, *Figures de l'amateur. Formes, objets, pratiques de l'amour de la musique aujourd'hui*, Paris, La Documentation Française, coll. « Questions de culture », 2000 ; Dominique PASQUIER, *La culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, Paris, MSH, Mission du patrimoine ethnologique, coll. « Ethnologie de la France », 2000.

<sup>24</sup> Pour une synthèse, cf. Florence WEBER, « Transactions marchandes, échanges rituels, relations personnelles. Une ethnographie économique après le Grand Partage », *Genèses*, n°41 : Comment décrire les transactions, 2000 ; *Ethnologie Française* 1998/4 : Les cadeaux : à quel prix ? (dir. Anne MONJARET et Sophie CHEVALIER).

<sup>25</sup> Arjun APPADURAI (dir.), *The social life of things. Commodities in cultural perspective*, Cambridge, Cambridge University Press, 1986.

<sup>26</sup> Du *packaging* à la distribution en passant par la mise sur le marché, cf. par exemple Franck COCHOY, *Sociologie du packaging ou l'âne de Buridan face au marché*, Paris, PUF, 2002 ou *Sciences de la société* n°56 : Les figures sociales du client (dir. Franck COCHOY), Toulouse, Presses Universitaires du Mirail, 2002.



d'Albert Memmi<sup>27</sup>, et surtout ceux, plus philosophiques et politiques, de Michel Foucault.

Il s'agit de suivre les pistes déjà ouvertes dans des disciplines « sœurs » (ethnologie, anthropologie, sociologie) sur les drogues et dépendances, tout en lestant le regard d'une attention constante aux choses et au *faire* qui leur est attaché. Il s'agit d'autre part de repousser les limites du champ d'application de différentes approches « classiques » du rapport aux objets dans la vie quotidienne en les testant au-delà du normal et du légitime, en leur faisant éprouver les « limites floues, frontières vives »<sup>28</sup> que constituent les règles sociales et culturelles du « trop » et du « mal » consommer.

Le propos n'est pas de combiner des disciplines « cousines » – telles que la sociologie et la psychologie (psychosociologie, psychologie sociale, sociologie psychologique), l'ethnologie et la psychanalyse (ethnopsychanalyse), l'ethnologie et la médecine (ethnomédecine), la sociologie et la criminologie, la sociologie et le droit, la sociologie et l'épidémiologie, etc.<sup>29</sup> – mais bien d'asseoir la légitimité et surtout de montrer la pertinence des sciences sociales sur de traditionnelles « chasses gardées » pour d'autres approches<sup>30</sup>. L'existence et le dynamisme d'un champ aujourd'hui établi et la diversité des approches des drogues et dépendances mobilisées ici en s'en tenant aux sciences sociales constituent les plus sûrs arguments dans ce débat<sup>31</sup>.

De fait, le propos ne s'intéresse pas aux « effets » des drogues et dépendances sur les sujets ou sur la société, tout du moins pas au « premier degré », car il ne dispose

---

<sup>27</sup> Albert MEMMI, *La dépendance. Esquisse pour un portrait du dépendant*, Paris, Gallimard, coll. « Folio / Essais », 1979.

<sup>28</sup> Selon l'expression, sur un autre thème, celui des Etats-nations, de Christian BROMBERGER et Alain MOREL [(dir.), *Limites floues, frontières vives. Des variations culturelles en France et en Europe*, Paris, MSH, Mission du patrimoine ethnologique, coll. « Ethnologie de la France », Cahier de la Mission du Patrimoine Ethnologique n°17, 2001].

<sup>29</sup> Sans évoquer des disciplines « cousines » plus lointaines comme la neurologie ou la biochimie.

<sup>30</sup> François DE SINGLY refuse les "domaines réservés" [« Entretien », *Synapse*, n°138, 1997] et Muriel DARMON parle de « territorialisation des disciplines » et d'une sorte de « "Yalta épistémologique" » à ne pas respecter [*Devenir anorexique. Une approche sociologique*, Paris, La Découverte, coll. « Textes à l'appui / laboratoire des sciences sociales », 2003, p. 8].

<sup>31</sup> Sans compter que d'autres approches ethnologiques, anthropologiques ou sociologiques des drogues et dépendances n'ont pas été retenues ici, notamment celles utilisant les notions de « conduites à risque » [David LE BRETON, *Passions du risque*, Paris, Métailié, coll. « Suites », 2000 ; *Les passions ordinaires. Anthropologie des émotions*, Paris, Payot, coll. « Petite Bibliothèque Payot », 2004].

pas des outils nécessaires. Pour autant, il en tient compte en ce qu'ils apparaissent dans le discours des personnes rencontrées et la « mise en sens » pratique de leurs activités<sup>32</sup>.

L'exigence d'« empirie », le travail ethnographique, mais aussi l'élaboration théorique prennent au pied de la lettre la tradition et l'ambition de la discipline ethno-anthropologique, qui repose sur le pari d'une compréhension des sujets et de la culture dans l'action plus que le discours : c'est le principe du « faire avec » du terrain, qui présuppose une vision de la culture comme *partage* d'expériences singulières<sup>33</sup>.

### *Le cœur du travail : les objets, les sujets et le pouvoir*

Le regard adopté consiste à considérer les drogues et dépendances sous l'angle de la construction sociale et culturelle des normes dans l'action et de « ce que ça fait » au sujet. Cela induit de travailler les notions mêmes de « drogue » et de « dépendance » en tant que catégories d'objets aux pouvoirs particuliers et de rapports à ces objets : dans quel contexte est-il possible de parler de « substance active » ? Une domination du sujet par l'objet est-elle envisageable ? Quelle est la place du corps dans la maîtrise des pratiques et leur contrôle par autrui ? Quels jeux de pouvoirs s'opèrent dans les interactions observées ? Comment les normes se trouvent-elles négociées dans l'action ? En quoi la « rhétorique » des drogues et dépendances agit-elle comme discours dominant ?

La notion de *pouvoir* apparaît comme transversale à l'approche développée et se trouve déclinée, parfois retravaillée, au contact incessant des notions de drogue et de dépendance, simultanément « ébranlées » dans leurs soubassements.

Ce ne sont pas tant la vision de Crozier et Friedberg du pouvoir comme capacité de contrôle des zones d'incertitudes dans un cadre hiérarchique d'interactions stratégiques<sup>34</sup> et le concept bourdieusien de domination<sup>35</sup> qui vont se montrer les plus utiles à cette entreprise que la définition de Foucault du pouvoir comme réseau diffus

---

<sup>32</sup> Pour un exemple d'analyse qui laisse de côté les « effets », Sylvie FAINZANG, *Médicaments et société. Le médicament, le médecin et l'ordonnance*, Paris, PUF, coll. « Ethnologies », 2001.

<sup>33</sup> Joël CANDAU, *Mémoire et expériences olfactives. Anthropologie d'un savoir-faire sensoriel*, Paris, PUF, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 2000.

<sup>34</sup> Michel CROZIER et Erhard FRIEDBERG, *L'acteur et le système. Les contraintes de l'action collective*, Paris, Seuil, coll. « Sociologie politique », 1977.

<sup>35</sup> Cf., entre autres, Pierre BOURDIEU et Jean-Claude PASSERON, *Les héritiers. Les étudiants et la culture*, Paris, Minuit, coll. « Le sens commun », 1964 ; *La reproduction. Eléments d'une théorie du système d'enseignement*, Paris, Minuit, coll. « Le sens commun », 1970 ; Pierre BOURDIEU, *La distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Minuit, coll. « Le sens commun », 1979.

d'« actions sur des actions », s'adressant directement au corps, comme « ensemble d'actions sur des actions possibles »<sup>36</sup>, issue d'une pensée où le sujet émerge aussi bien dans le travail sur soi que dans la résistance à l'assujettissement<sup>37</sup>.

Ainsi, en toile de fond des outils et thématiques « classiques » des sciences sociales mobilisés dans notre approche des drogues et dépendances, à la croisée d'une tradition ethnologique de relativisme culturel, historique et géographique, et d'une tradition sociologique de déconstruction de la norme, toutes deux nécessaires au « travail » engagé sur les notions étudiées, se dresse la question de la subjectivation, entendue comme processus universel de construction des sujets en société (et en objets). Plus spécifiquement, la place du corps en action dans ces processus est interrogée.

Cela constituera bien, à la fois une mise à l'épreuve de l'anthropologie du sujet dans son rapport aux objets et à la consommation et un essai de fertilisation des approches par la culture matérielle et du regard des sciences sociales sur la question des drogues et dépendances.

## **1. LES DROGUES ET DÉPENDANCES ET LEUR ÉTUDE**

Que recouvre l'expression « drogues et dépendances » ? A un premier niveau, il faut souligner qu'il ne s'agit pas d'une expression « toute faite ». Les deux termes ne forment pas une paire, qui apparaîtrait telle quelle dans le langage courant<sup>38</sup>. Pourtant, cette thèse postule qu'ensemble, ils désignent un univers de pratiques et de représentations non seulement cohérent mais transversal socialement, du sens commun au monde « savant ».

Si l'assemblage de ces deux mots n'apparaît pas « naturellement », c'est d'abord parce qu'ils ne sont pas du même ordre. En simplifiant, la drogue peut être considérée comme un groupe de « substances actives » consommées en dehors d'une prescription médicale ou rituelle, généralement en dehors du cadre de la loi. La dépendance, pour sa part, désigne un rapport déséquilibré, de l'ordre du besoin, à quelqu'un ou quelque

---

<sup>36</sup> FOUCAULT Michel, *Dits et écrits, tome I : 1954-1988*, Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 2001.

<sup>37</sup> Michel FOUCAULT, *L'usage des plaisirs*, Paris, Gallimard, 1984. Pour une appropriation par les sciences sociales et politiques du travail du philosophe, cf. Jean-François BAYART et Jean-Pierre WARNIER (dir.), *Matière à Politique. Le pouvoir, les corps et les choses*, Paris, Karthala, coll. « Recherches internationales », 2004.

<sup>38</sup> Même dans le milieu scientifique, l'expression telle quelle n'est que rarement usitée (à noter néanmoins un colloque intitulé « Drogues et dépendances dans la société », organisé par l'association de recherche ADRESS le 19 avril 2002 à la MMSH-Aix-en-Provence).

chose (produit, pratique, mais aussi institution ou Etat). La drogue est une catégorie d'objets, quand la dépendance est une catégorie de rapports à l'objet – même si les deux procèdent d'une relation au corps, à soi et à autrui.

C'est dans l'élaboration du discours, donc de la pensée, que leur association devient plus évidente. Elle prend sens dans la compréhension des liens les unissant l'un à l'autre, aussi fondamentaux qu'asymétriques : la notion de drogue inclut à sa définition le critère de dépendance, qui elle-même prend pour référence la drogue pour se définir (l'objet se construit dans l'action, et réciproquement).

## **1.1 La drogue comme catégorie d'objets ?**

---

L'étymologie du terme « drogue » – issu d'une base germanique, peut-être néerlandaise, signifiant « chose sèche » – le rattache initialement au domaine des marchandises, sinon de l'épicerie – de la « droguerie », littéralement. Il a d'abord qualifié, selon *Le Petit Robert*, un « ingrédient, [une] matière première employée pour les préparations médicamenteuses confectionnées en officine de pharmacie », désignant par extension un « médicament confectionné par des non-spécialistes, et qui, généralement n'est pas utilisé par la médecine ». D'emblée, la drogue entretient un rapport intime bien qu'ambigu au remède<sup>39</sup>. Elle est son pendant hors de l'institution médicale, presque son négatif honteux<sup>40</sup>.

### **1.1.1 La gestion du toxique et ses sphères de référence**

Les deux cependant relèvent du toxique, dont le dosage, mais aussi l'usage et leur « socialisation »<sup>41</sup> au sein d'une culture déterminent la sphère de référence (légitimité), soulignant dans les effets qu'il est possible d'en obtenir tantôt le potentiel nocif, tantôt les bienfaits pour le corps et/ou l'âme<sup>42</sup>. L'ivresse se situe à l'intersection, entre utilisation détournée d'une vertu et jeu sur sa frontière avec l'excès, dans un

---

<sup>39</sup> Jean-Pierre PETER, « Médicaments, drogues et poisons : ambivalences », in *Ethnologie Française* 2004/3 : Des poisons : nature ambiguë (dir. Corinne BOUJOT), pp. 407-410 ; Alain EHRENBURG (dir.), *Drogues et médicaments psychotropes. Le trouble des frontières*, Paris, Esprit / Seuil, 1998.

<sup>40</sup> En français tout du moins car l'ambivalence est toute entière contenue dans le terme anglais de « drug ».

<sup>41</sup> Selon le mot de Corinne BOUJOT [« Pour une ethnologie des poisons », in *Ethnologie Française* : Des poisons : nature ambiguë, *op. cit.*, pp. 389-296].

<sup>42</sup> C'est dans ce contexte que Martine XIBERRAS entreprend une « épidémiologie culturelle » de la drogue [*La société intoxiquée*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1989].

hédonisme éthéré jusqu'au délétère. La notion de drogue présente ainsi une interface avec le poison mais aussi l'aliment, *via* le « comestible » comme gestion sociale et culturelle de l'ingestion<sup>43</sup>. Elle s'étend également du côté des « stimulants » et autres adjuvants réputés receler une quelconque propriété, parfois liée aux mystères de l'Orient ou de l'Outremer : café, thé, chocolat, mais aussi sel, sucre, épices. Leur dégustation en Europe a donné lieu à l'apparition d'une culture matérielle *ad hoc*, à l'invention de nouveaux modes de consommation (arts de vivre)<sup>44</sup>, mais aussi de distribution – un commerce qui va au-delà du simple transport de marchandises<sup>45</sup>.

Mais ce sont là des éléments corollaires, presque métaphoriques, de la cartographie des drogues et dépendances. Son centre est bien « exotique » et sa généalogie s'inscrit également dans l'économie coloniale, mais il se situe tout de même ailleurs.

### **1.1.2 Le tournant de la toxicomanie**

Son paysage se dessine dans sa version moderne au XIX<sup>e</sup> siècle. Au tournant du XX<sup>e</sup> siècle, un changement de paradigme a eu lieu : le corps et l'esprit se trouvent pris dans un discours de santé (en surimpression de la morale) – « *Ecce homo sanitas* »<sup>46</sup>. Les mécanismes de contrôle des sujets s'organisent autour des savoirs scientifiques et médicaux dont ils font l'objet (d'étude et de soin) – c'est l'avènement du « biopouvoir » et de la « biopolitique »<sup>47</sup>, cadre de l'invention de la *toxicomanie*. L'appréhension des « plantes magiques »<sup>48</sup> se fait scientifique, médicale, économique et politique<sup>49</sup>, et le

---

<sup>43</sup> *Autrement* n°149 : Manger magique. Aliments sorciers, croyances comestibles (dir. Claude FISCHLER), novembre 1994 ; Claude FISCHLER, *L'omnivore. Le goût, la cuisine et les corps*, Paris, Odile Jacob, coll. « Points », 1990 ; Pierre LIEUTAGHI, « Aux frontières (culturelles) du monde comestible », in *Ethnologie Française* : Des poisons : nature ambiguë, *op. cit.*, pp. 485-494.

<sup>44</sup> « La manière de boire le café et le thé, telle que nous la connaissons aujourd'hui, est née au XVIII<sup>e</sup> siècle. Son histoire se confond dans une large mesure avec celle de la vaisselle spéciale qu'on a inventée pour ces nouvelles boissons. On peut ainsi décrire le service à café ou le service à thé comme une réification du rituel. Tous leurs éléments – cafetière ou théière, tasse, sous-tasse, cuiller, pince à sucre, pot à lait – requièrent un véritable canon de gestes et de manipulations. (...) On s'en sert aussi pour se mettre en scène. L'art et la manière de tenir la tasse, la sous-tasse, de porter la cuiller à la bouche et de la reposer, sont un signe de distinction sociale au même titre que la présentation de la tabatière et la façon de priser. » [Wolfgang SCHIVELBUSCH, *Histoire des stimulants*, Paris, Le Promeneur, 1991, pp. 84-5]

<sup>45</sup> Que l'on songe aux stratégies géopolitiques coloniales de l'empire britannique liées au sucre et au thé [Sydney MINTZ, *Sucre blanc, misère noire. Le goût et le pouvoir*, Paris, Nathan Université, coll. « Essais et recherches », 1991] ou à la monétarisation ancestrale du sel [Laurence RAINEAU, *L'utopie de la monnaie immatérielle*, Paris, PUF, coll. « sociologie d'aujourd'hui », 2004].

<sup>46</sup> Pierre AÏACH et Daniel DELANÔÉ (dir.), *L'ère de la médicalisation. Ecce homo sanitas*, Paris, Anthropos, 1998.

<sup>47</sup> Michel FOUCAULT, *Histoire de la sexualité, vol. 1, La volonté de savoir*, Paris, Gallimard, 1976, pp. 181-191.

<sup>48</sup> Jean-Marie PELT, *Drogues et plantes magiques*, Paris, Fayard, 1984 [1971].

décodage du rapport excessif aux substances grisantes change de registre<sup>50</sup>. De manière emblématique, l'ivrognerie s'est transformée en alcoolisme<sup>51</sup> ; les péchés, vices et autres faiblesses de caractère se font pathologies (mentales).

La toxicomanie, comme drame personnel et problème de société, est la part sombre de l'entreprise scientifique et médicale qui, en les identifiant, restreint l'usage légitime des poisons à la thérapeutique et qui, en les excluant, inclut du même coup dans son champ de pensée et d'action les comportements déviants. Elle marque un tournant dans la trajectoire sociale du psychotrope, dont l'utilisation récréative change de statut, de plaisir exotique réservé à une élite (politique, intellectuelle ou artistique) à fléau sanitaire et social. Elle est liée au progrès scientifique et technique, qui permet de domestiquer et d'occidentaliser les substances naturelles en les détournant de leur « logique "sauvage" »<sup>52</sup>, en isolant et en synthétisant leurs éléments jugés « positivement » actifs et en neutralisant les autres, dans l'espoir de toucher à l'usage en touchant au produit<sup>53</sup>.

### **1.1.3 La prohibition**

Le mouvement qui suit est celui de la prohibition, impulsée par les Etats-Unis<sup>54</sup> et parfois interprétée comme emblème des rapports de forces colonial et post-colonial<sup>55</sup>,

---

<sup>49</sup> Pour Pierre-Arnaud CHOUVY et Laurent LANIEL, « Même s'il a fallu des millénaires à l'humanité pour distinguer quelles étaient les "plantes magiques", un siècle seulement lui a été nécessaire pour en identifier, isoler, voire reproduire les principales substances actives. L'histoire et la géographie des drogues, de leur localisation, de leur diffusion comme de leur consommation, changent brusquement à partir du XIXe siècle avec les progrès de la pharmacologie et de la médecine allopathiques, l'accélération de l'internationalisation des échanges, l'expansion de la civilisation industrielle, les bouleversements sociaux et culturels que celle-ci véhicule et les nouvelles représentations collectives qui émergent en Occident » [« De la géopolitique des drogues illicites », *Hérodote* n°112 : Géopolitique des drogues illicites, 1<sup>er</sup> trimestre 2004].

<sup>50</sup> Anne COPPEL, « Consommation : les paradis artificiels sont-ils éternels ? », in Guy DELBREL, *Géopolitique de la drogue*, CEID, Paris, La découverte, coll. « Documents », 1991 ; Alain LABROUSSE, *Drogues. Un marché de dupes*, Paris, Editions Alternatives / Observatoire Géopolitique des Drogues, 2000 ; *Ethnologie Française* : Des poisons : nature ambiguë, *op. cit.*

<sup>51</sup> Didier NOURRISSON, *Le buveur du XIXe siècle*, Paris, Albin Michel, 1990 ; Véronique NAHOUM-GRAPPE, *La culture de l'ivresse. Essai de phénoménologie historique*, Paris, Quai Voltaire, coll. « Histoire », 1991.

<sup>52</sup> Michel PERRIN, « Logique "sauvage" des psychotropes : le cas des sociétés chamaniques », *Psychotropes* vol. VI, n°3 : Psychotropes, cultures et sociétés : intégration sociale ou désintégration ? (actes du colloque de Neuchâtel, 13, 14 et 15 juin 1990), hiver 1991, pp. 85-92.

<sup>53</sup> A ce titre, l'enthousiasme suscité par l'idée d'éradiquer le problème de l'opiomanie avec l'invention de l'héroïne résonne aujourd'hui de façon bien ironique. Pour plus de détails, cf. Jean-Jacques YVOREL, « L'héroïne et le pantopon : deux drogues sans danger ? », in *Ethnologie Française* : Des poisons : nature ambiguë, *op. cit.*, pp. 481-484.

<sup>54</sup> CHOUVY et LANIEL, « De la géopolitique des drogues illicites », *op. cit.* ; François-Xavier DUDOUET, « De la régulation à la répression des drogues. Une politique publique internationale », *Les cahiers de la sécurité intérieure*, n° 52, 2<sup>ème</sup> trimestre 2003.

tant il est vrai qu'elle a touché les « drogues du sud » qui servaient de contre-pouvoir économique<sup>56</sup> et qu'elle a finalement épargné les « drogues du nord » comme l'alcool ou le tabac<sup>57</sup>. Cette prohibition repose sur le durcissement de l'interdit moral condamnant l'ivresse, s'adosse sur une législation (commerciale) existante et s'alimente d'arguments de santé et d'ordre publics mêlés. Ainsi, le fait d'aborder la consommation de drogues comme un problème est un phénomène daté, qui a évolué dans ses valeurs de référence<sup>58</sup>.

Son apogée se concrétise en France dans la « loi de 1970 », qui établit une liste de « stupéfiants » et en condamne non seulement la production, l'usage et le trafic, mais également la promotion et la connaissance. Dans les années soixante et soixante-dix, l'interdit est un concept au carrefour des lignes policière et thérapeutique (psychiatrique). Les valeurs justifiant l'interdiction relèvent de la *morale*, avec d'un côté un accent « humanitaire » au sens où Becker l'entend, c'est-à-dire de protection des personnes contre elles-mêmes<sup>59</sup>, de l'autre un recours au *civisme*, le trafic et la consommation étant considérés comme dangereux et criminel pour soi et autrui. De plus, l'obligation de traitement s'appuie, d'après De Munck, sur « une représentation de l'ordre normal des corps et des personnalités » fondée sur une « version absolutiste de la santé »<sup>60</sup>.

Les années quatre-vingt ont vu émerger de nouvelles normes, reposant sur d'autres valeurs : le compromis n'est plus judiciaire et thérapeutique, mais médical et économique – les valeurs sont axées autour de la « réduction des risques » : « évitement de la mort » et « optimisation économique » (l'économie de la drogue étant une

---

<sup>55</sup> Francis CABALLERO et Yann BISIQU, *Droit de la drogue*, Paris, Dalloz, 2000 [1989] ; LABROUSSE, *Drogues. Un marché de dupes*, *op. cit.*

<sup>56</sup> Au même titre que le thé, le café, le chocolat, le sucre ou les épices, qui relèvent dans une certaine mesure des aliments « à pouvoir » bien qu'ils soient plus proches du « centre » comestible de la consommation alimentaire.

<sup>57</sup> Ces deux produits, manufacturés, entrent dans le cadre de la « marchandisation équivoque du monde et de ses prolongements dans la phase actuelle de globalisation » évoquée par Jean-François BAYART, à comprendre dans sa « dimension strictement politique » et à replacer dans « la nature "dialogique" de l'expansion impériale de l'Occident aux XIXe et XXe siècles » touchant aux « interactions, à la fois symboliques et matérielles, entre colonisateurs et colonisés » [Jean-François BAYART, *Le gouvernement du monde. Une critique politique de la globalisation*, Paris, Fayard, 2004, p. 234].

<sup>58</sup> Jean DE MUNCK, « La consommation de drogues dans le conflit des normes » in *Communications* n° 62 : *Vivre avec les drogues* (dir. Alain EHRENBURG), 1996.

<sup>59</sup> BECKER, *Outsiders*, *op. cit.*, p. 172.

<sup>60</sup> DE MUNCK, « La consommation de drogues... », *op. cit.*, pp. 30-31.

« stratégie économiquement rationnelle pour une population précarisée par la restructuration postindustrielle »)<sup>61</sup>.

## **1.2 La dépendance comme catégorie de relations à l'objet ?**

---

Que ce soit dans la morale, le discours psychiatrique ou la justification législative, la *dépendance* ressort bien comme critère de définition et clef de la condamnation de l'usage de drogues. Ces dernières sont des « poisons de l'esprit »<sup>62</sup>, à l'origine de manies irrépressibles, véritables « pousse-au-crime » qui menacent l'ordre public et l'intégrité du citoyen. Elle n'apparaît pas tant comme risque lié à l'excès que comme danger inhérent à la consommation même.

### **1.2.1 La dépendance et son modèle de la drogue**

Le lien entre drogue et dépendance se cristallise dans la figure du toxicomane, entéléchie du drogué-dépendant. C'est bien en cela que la toxicomanie est fondatrice de l'imaginaire des drogues et dépendances<sup>63</sup>, qui s'étend au-delà de leur combinaison (dépendance nocive à une drogue nocive), jusqu'aux drogues sans dépendances et aux dépendances sans drogues, et vers toutes leurs déclinaisons plus ou moins métaphoriques.

La « toxicomanie », et à travers elle la consommation de « drogue » dont elle condense l'imaginaire, a servi de support et d'inspiration à l'élaboration de la notion de dépendance telle qu'elle existe aujourd'hui, et demeure prégnante en tant que référence. Elle vient exemplifier de manière tragique ce défaut du lien à soi et à la société auquel peut mener une consommation – tragique car son imaginaire se cristallise autour du « *junkie* » prêt à tout pour sa « came » et le « flash » qu'elle procure, y compris à enfreindre les règles du jeu social, de la morale à la loi, en passant par la bienséance et le souci de soi<sup>64</sup>. Ainsi, la drogue apparaît à la fois comme emprise infernale sur le sujet

---

<sup>61</sup> *Ibid.*, pp. 33-36.

<sup>62</sup> Jean-Jacques YVOREL, *Les poisons de l'esprit. Drogues et drogués au XIXe siècle*, Paris, Quai Voltaire, 1992.

<sup>63</sup> Pour une analyse du « stéréotype du toxicomane », cf. *Penser les drogues : perceptions des produits et des politiques publiques. Enquête sur les représentations, opinions et perceptions sur les psychotropes* (EROPP) 2002, Paris, OFDT, 2003, pp. 131-146.

<sup>64</sup> Albert OGIER, « Evaluation et sens commun. L'objectivation du phénomène de l'usage des drogues », in Maria Luisa CESONI (dir.), *Usage de stupéfiants. Politiques européennes*, Genève, Georg Editions, 1996.



et son libre-arbitre et inadmissible mise à distance des règles et valeurs partagées – donc prise de liberté par rapport au social. Le paradoxe – malheureux – du « drogué-dépendant » réside dans cette double condamnation sociale, politique et morale, que souligne la présence d'un participe passé et d'un participe présent dans l'expression : il est à la fois victime et coupable, malade et déviant (voire délinquant), passif et actif, bref, dominé et dominant.

Transparaît de manière diffuse la notion de pouvoir, sous la forme de réseaux complexes et dynamiques : pouvoir supposé du produit sur son usager, pouvoir du médecin (de son discours, de son institution) sur le toxicomane, pouvoir du législateur, du policier, du magistrat sur le détenteur de stupéfiant ; mais aussi pouvoir du consommateur sur sa consommation, pouvoir du sujet sur lui-même.

Ce qui ressort, c'est la nécessité de contextualiser l'association des idées de dépendance et de drogue : la « dépendance » existait antérieurement à cette association et le feuilletage sémantique qu'elle a subi au fil du temps la fait résonner aujourd'hui de façon tout à fait spécifique à la société occidentale contemporaine.

### **1.2.2 La dépendance et l'injonction à l'autonomie**

Historiquement, la dépendance est une idée presque philosophique, qui s'oppose à l'autonomie voire à la liberté du sujet pensé comme citoyen. D'un point de vue sociologique, l'autonomie apparaît comme principe fondateur et comme référence ultime de l'individu en société moderne<sup>65</sup>. Elle constitue les bornes de l'âge adulte et jalonne les frontières de la normalité : l'enfant, le jeune<sup>66</sup>, la personne âgée<sup>67</sup> – parfois la

---

<sup>65</sup> Pour Robert CASTEL, « La position de l'individu comme valeur centrale apparaît avec la modernité », en lien étroit avec l'idée d'autonomie [« L'individu problématique », in François DE SINGLY (dir.), *Etre soi parmi les autres. Famille et individualisation. Tome 1*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 2001, p. 18] ; Alain EHRENBURG, *Le culte de la performance*, Paris, Calmann-Lévy, coll. « Essai société », 1991 ; *L'individu incertain*, Paris, Calmann-Lévy, coll. « Essai société », 1995 ; François DE SINGLY, *Les uns avec les autres. Quand l'individualisme crée du lien*, Paris, Armand Colin, coll. « Individu et société », 2003.

<sup>66</sup> Vincenzo CICCHELLI, *La construction de l'autonomie. Parents et jeunes adultes face aux études*, Paris, PUF, coll. « Sciences sociales et sociétés », 2001 ; Elsa RAMOS, *Rester enfant, devenir adulte. La cohabitation des étudiants chez leurs parents*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 2002 ; Isabelle GARABUAU-MOUSSAOUI, *Cuisine et indépendances. Jeunesse et alimentation*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques Sociales », 2002.

<sup>67</sup> Philippe MEIRE et Isabelle NEYRINCK (dir.), *Le paradoxe de la vieillesse. L'autonomie dans la dépendance*, Paris, De Boeck Université, coll. « Savoirs et santé », 1997 ; Florence WEBER, Séverine GOJARD et Agnès GRAMAIN (dir.), *Charges de famille. Dépendance et parenté dans la France contemporaine*, Paris, La Découverte, coll. « Textes à l'appui / enquêtes de terrain », 2003 ; Claude MARTIN (dir.), *La dépendance des personnes âgées. Quelles politiques en Europe*, Rennes, PUR, coll. « Res Publica », 2003.

femme<sup>68</sup> – sont pensés et évalués à travers leur capacité à l'autonomie ; l'adulte qui échoue à « s'assumer » ou montre un défaut de maîtrise sur ses propres actions se trouve pris dans les discours du pathologique, médical et psychologique. Les enjeux sont à la fois individuels et sociaux, ils s'agrègent autour des notions de santé et de performance, touchant du même coup la conformité et la citoyenneté.

Derrière cette exigence d'autonomie, la dépendance se dessine en creux comme une figure plutôt sombre, dont les connotations oscillent entre faiblesse et maladie, laissant peu de place à une dimension constituante. Qu'il y perde son intégrité mentale ou physique, le sujet dépendant n'est pas vu comme un individu à part entière. Il ne « s'appartient » plus, et du même coup s'exclut de la société. En créant du besoin univoque là où le désir et le choix avaient leur place, la dépendance est censée représenter une perte de liberté autant qu'un défaut de régulation des relations aux êtres et aux choses. Dans le contexte d'une société démocratique qui aurait dû « régler le problème » *via* l'Etat, censé assurer l'indépendance des citoyens les uns envers les autres<sup>69</sup>, elle apparaît comme un revers de la « seconde modernité »<sup>70</sup>, celle de l'individu « individualisé » sinon « individualiste », sommé de relever le défi de l'autonomie entendue comme bonne distance aux autres et juste mesure dans la consommation<sup>71</sup>.

Pourtant, personne ne naît autonome. Ni ne le devient jamais, au sens strict. L'air respiré, l'eau bue, la nourriture absorbée, sont nécessaires au fonctionnement des corps. Le contact avec les objets, leur création, leur manipulation, leur échange, mais aussi l'appropriation des espaces et les interactions avec leurs semblables et plus largement la société et la culture dans lesquelles ils s'inscrivent sont indispensables à la construction des sujets. Un glissement sémantique caractérise aujourd'hui intrinsèquement le terme de dépendance, qui continue à signifier « dépendance » tout en connotant « pathologie de la dépendance » : manger est un besoin, pourtant l'idée de

---

<sup>68</sup> *Cahiers du genre* n°37 : Loin des mégapoles. Couples et travail indépendant (dir. Dominique JACQUES-JOUVENOT et Pierre TRIPIER), 2004 ; Nathalie HEINICH, *Les ambivalences de l'émancipation féminine*, Paris, Albin Michel, 2003.

<sup>69</sup> Karine CHALAND, « Pour un usage sociologique de la double généalogie philosophique de l'individualisme », in François DE SINGLY (dir.), *Etre soi d'un âge à l'autre. Famille et individualisation. Tome 2*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 2001, pp 31-43.

<sup>70</sup> Pour François DE SINGLY [*Les uns avec les autres*, *op. cit.*], elle débute dans les années soixante et se définit par ses valeurs (autonomie et épanouissement personnel), ses modes de fonctionnement (psychologisme, marché) et les individus « individualisés » qu'elle engendre.

<sup>71</sup> Le contexte est celui d'une « société de consommation » dont les esprits demeurent marqués par la « peur de manquer » de la guerre et de l'après-guerre, tout en entrant de plain-pied dans l'abondance qui caractérise les trente glorieuses – toutes deux érigeant en valeurs les dons de la ménagère pour l'économie domestique.

dépendance à la nourriture évoquera plus sûrement la boulimie ou l'anorexie que la « simple » nature humaine.

### **1.2.3 La notion d'« addiction » et les « usages intégrés »**

Cette confusion est à relier au concept psychologique et psychanalytique d'« addiction »<sup>72</sup> qui tente, depuis la fin des années quatre-vingt, de donner une nouvelle lecture, plus cohérente, à cet ensemble des drogues et dépendances, en soulignant la dimension relationnelle du problème et en insistant sur le caractère psychologique de l'« intoxication ». L'« addiction » ajoute à l'idée de dépendance celle d'une centration de la vie du consommateur sur sa consommation. Sa spécificité, outre son caractère psychologique, réside dans la similitude de ses approches des dépendances avec et sans drogue, et dans son extension vers de nouveaux objets de dépendance<sup>73</sup>. Forte d'un relatif « succès social », cette notion a influé sur la façon de penser les drogues et dépendances, qui s'est élargie, parfois jusqu'à la dilution.

Ce changement de perspective est lié à une augmentation du poids du discours psychologique au sein du discours médical et dans la société en général<sup>74</sup>, qui a déporté le regard du produit consommé (approche toxicologique et morale) au consommateur (malade et non plus seulement déviant), avec un retour de balancier vers la relation au produit : de la drogue, l'attention passe au toxicomane, puis à l'« addiction », qui implique toujours un problème de relation à l'objet, de type pathologique, et notamment une défaillance de volonté, une absence de maîtrise, de contrôle, mais pas nécessairement l'absorption d'une substance. Ce sont aussi les avancées en neurologie qui ont déplacé le centre de gravité du débat (en concurrence ou en complémentarité avec les sciences du psychisme), en brouillant les frontières du dehors et du dedans : si le cerveau produit ses propres « drogues », pourquoi séparer les conduites liées à une absorption à celles qui n'en nécessitent pas ?

---

<sup>72</sup> Sylvie LE POULICHER (dir.), *Les addictions*, Paris, PUF, coll. « Monographies de psychopathologie », 2000 ; Eric LOONIS, *Théorie générale de l'addiction. Introduction à l'hédonologie*, Paris, Publibook, coll. « Psychologie », 2002.

<sup>73</sup> Jean-Luc VENISSE, *Les nouvelles addictions*, Paris, Masson, 1996 ; Jean ADÈS et Michel LEJOYEUX, *Encore plus ! Jeu, sexe, travail, argent*, Paris, Editions Odile Jacob, 2001 ; Marc VALLEUR et Jean-Claude MATYSIAK, *Les nouvelles formes d'addiction. L'amour, le sexe, les jeux vidéo*, Paris, Flammarion, coll. « Champs », 2004 ; Marc VALLEUR et Jean-Claude MATYSIAK, *Sexe, passion et jeux vidéo. Les nouvelles formes d'addiction*, Paris, Flammarion, coll. « Essais », 2003.

<sup>74</sup> Robert CASTEL parle de « culture psychologique », entendue comme « conception globale du monde social construite à partir de catégories psychologiques, en particulier sous l'influence d'une psychanalyse un peu délavée, [qui exalte] l'accomplissement de soi, le développement de son propre potentiel » [« L'individu problématique », *op. cit.*, p. 17].

Les sciences sociales jouent également un rôle dans l'appréhension de la question des drogues et dépendances. En levant le voile sur les usages « intégrés » de drogues illicites et sur les usages « détournés » de drogues licites (médicaments)<sup>75</sup>, elles approfondissent la réflexion sur la relativité des frontières entre permis, prescrit et proscriit et soulignent la dimension politique du problème<sup>76</sup>.

### **1.3 Une cartographie contemporaine vaste et variée**

---

La négociation des frontières entre différentes catégories d'objets et de rapports à l'objet s'incarne dans la création ou l'appropriation du vocabulaire et des manières de parler (et d'écrire) les drogues et dépendances. Les évolutions en la matière cristallisent les enjeux du débat.

#### **1.3.1 L'élargissement des notions et la reconfiguration politique**

Les années quatre-vingt-dix restent dans une logique sanitaire, tout en relativisant le bien-fondé du partage entre drogues légales et illégales, mais aussi entre dépendances avec drogues et dépendances sans drogues. C'est le temps de l'approche globale des drogues et dépendances<sup>77</sup>, fondée sur une double volonté : d'un côté, « refroidissement » du débat et diffusion de la connaissance sur les « substances actives », parfois dans une logique de santé mais aussi de responsabilité, voire de responsabilisation<sup>78</sup> ; de l'autre, montée de l'intérêt pour les « addictions » socialement intégrées, sinon socialement acceptables, comme celles au travail ou au sport. Les sciences sociales viennent également s'intéresser aux antidépresseurs et autres « adaptateurs » sociaux que constituent les « terminaux relationnels » comme la

---

<sup>75</sup> Pour une analyse de « l'émergence du modèle du consommateur intégré », cf. Claude FAUGERON et Michel KOKOREFF (dir.), *Société avec drogues. Enjeux et limites*, Paris, Eres, coll. « Trajets », 2002.

<sup>76</sup> Alain EHRENBURG (dir.), *Individus sous influence. Drogues, alcools, médicaments psychotropes*, Paris, Esprit / Seuil, 1991 ; Alain EHRENBURG et Patrick MIGNON (dir.), *Drogues, politique et société*, Paris, Le Monde / Descartes, 1992.

<sup>77</sup> En 1998, le « rapport Roques » a frappé les esprits, en plaçant l'alcool et le tabac parmi les drogues les plus dangereuses, et le cannabis parmi les plus bénignes [Bernard ROQUES, *La dangerosité des drogues – rapport au Secrétariat d'Etat à la santé*, Paris, La documentation française, 1998].

<sup>78</sup> Emblématique de cette démarche de l'Etat, la distribution massive du fascicule *Savoir plus, risquer moins* édité et distribué par la Mission interministérielle de lutte contre la drogue et la toxicomanie (MILDT) [*Drogues : savoir plus, risquer moins. Drogues et dépendances, le livre d'information, Drogues : savoir plus, risquer moins*, édité par la Mission interministérielle de lutte contre la drogue et la toxicomanie (MILDT) et l'institut national de prévention et d'éducation pour la santé (INPES), 1999].

télévision<sup>79</sup> (et aujourd'hui, le jeu vidéo). A un autre niveau, le dopage fait son entrée également dans cette nouvelle « nébuleuse »<sup>80</sup>, en sortant du cadre strict de la question du respect des règles pour mettre en cause les liens entre santé et performance<sup>81</sup> : « le phénomène majeur, amorcé depuis le milieu des années quatre-vingt, est l'extension et la dissolution simultanée de la notion de drogue »<sup>82</sup>.

Puis, au début des années deux mille, le retour de la droite au pouvoir change la donne au niveau politique : il est moins bienvenu de remettre en cause la séparation entre drogues autorisées et interdites<sup>83</sup>, et notamment, le lobby des alcooliers pesant lourd dans l'économie donc les politiques publiques, il n'est plus question de ranger leurs productions sous le titre infamant de « drogue » ; toutefois, le tabac devient la cible d'une campagne de changement d'images et sa législation est durcie.

Ainsi, la consommation de certains produits et la pratique de certaines activités seraient à manier avec précaution, car à la fois puissantes et dangereuses : leurs effets ne produiraient aucun bénéfice hors des plaisirs qu'ils procurent, dont une partie serait directement due au soulagement (irrépressible) du « manque » ; ils présenteraient les risques d'une intoxication et d'une « addiction » – cette dernière pouvant être considérée comme une forme d'intoxication de l'esprit et de sa liberté d'action (défaillance de la volonté) ; du fait de ces éléments, ils seraient source de désordre public. Toutefois, les objets de l'« addiction » sont si variés et certains d'entre eux si « normaux » que s'ajoute à la famille des « substances actives » celle des « relations à problème » dans l'univers déjà fort bigarré des drogues et dépendances.

### **1.3.2 La question des passions : de la perte à l'épanouissement**

De plus, pour ajouter à la confusion, le supposé « rapport de forces » donnant gagnant l'objet sur le sujet existait avant l'invention de l'« addiction » ou même de l'application de la notion de dépendance à cette sphère. Il se fixait sur la « passion », qui a identifié pendant de longs siècles l'idée de perte de soi dans un lien déséquilibré à une

---

<sup>79</sup> EHRENBURG, *L'individu incertain*, op. cit.

<sup>80</sup> Alain EHRENBURG, « Un monde de funambule », in EHRENBURG (dir.), *Individus sous influence*, op. cit., p. 17.

<sup>81</sup> *Autrement* n°197 : La fièvre du dopage. Du corps sportif à l'âme du sport (dir. Françoise SIRI), octobre 2000.

<sup>82</sup> EHRENBURG, « Un monde de funambule », op. cit.

<sup>83</sup> La ligne de fracture entre drogues licites et illicites reprend de la force, cf. par exemple le *Rapport au Sénat de la commission d'enquête sur la politique nationale de lutte contre les drogues illicites*, créée en vertu d'une résolution adoptée par le Sénat le 12 décembre 2002 [publié au Journal Officiel le 29 mai 2003].

chose ou à un être. Sans abandonner complètement ce sens premier, le mot a perdu aujourd'hui de ses connotations négatives pour « s'alléger » dans la désignation des relations intenses qui donnent son épaisseur et sa singularité au sujet moderne. De façon assez paradoxale, il tente de concilier la mesure et l'excès, au sens d'une nécessité pour la société à gérer la « part d'ombre » portée par cette « région de l'expérience »<sup>84</sup> et d'une injonction de l'individu à exister « par excès ».

Appliqué au lien sujet-objet, la passion se fait « marotte », « hobby », « violon d'Ingres »... s'éloignant de l'idée de sujétion à une pratique pour se rapprocher de l'attraction, qui, même obsessionnelle, peut servir le sujet en le « remplissant »<sup>85</sup>. Dans sa version contemporaine, elle opère la jonction entre mondes des loisirs et du travail, puisqu'elle exemplifie dans sa version extrême le fantasme de la réalisation de soi dans la transformation d'un plaisir en métier ou du moins en bénéfice économique ou identitaire.

Ainsi, les différents discours sociaux sur les drogues et dépendances laissent à entendre, aux entours de cette figure surplombante de la toxicomanie comme destruction et perte de soi dans une consommation, une diversité des objets de l'attraction (substance ou activité, nocive ou non), des formes possibles du lien établi (accoutumance, dépendance, addiction, aliénation, mais aussi routine, rite, attachement, obsession ou passion), ainsi que des effets produits : du curatif au létal, en passant par le nocif (dont l'« addictif », la boucle étant ainsi bouclée), mais aussi le jouissif et l'« ipsatif »<sup>86</sup>. Les variations s'opèrent en nature aussi bien qu'en degré ; les registres s'entremêlent et se combinent. Les rapports des sujets aux objets matériels y sont esquissés comme des parcours sinueux, oscillant entre dispositifs d'« augmentation de soi » et agencements destructeurs, et mettant le corps au centre d'une relation ambivalente à un réseau de pouvoirs hétérogènes.

---

<sup>84</sup> Jean DUVIGNAUD, *La genèse des passions dans la vie sociale*, Paris, PUF, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 1990.

<sup>85</sup> Pour Christian BROMBERGER « La passion n'est désormais plus conçue et perçue comme un phénomène subi, une détérioration de la volonté, mais au contraire comme son expression, comme la manifestation d'une liberté créatrice, d'un choix constructif, ratifié par la conscience, donnant sens à une existence authentique » [(dir.), *Passions ordinaires. Du match de football au concours de dictée*, Paris, Bayard, coll. « Société », 1998, p. 25].

<sup>86</sup> Le « temps ipsatif » se définit, selon BROMBERGER, comme « ces moments guidés par le souci de soi, la recherche du bien-être et la maîtrise volontaire de ses activités » [*Passions ordinaires, op. cit.*, p. 10, en référence à Joffre DUMAZEDIER, *Révolution culturelle du temps libre. 1968-1988*, Paris, Méridiens-Klincksieck, coll. « Société », 1988, p. 47].

### **1.3.3 Le pouvoir et le contrôle des corps**

C'est certainement cette présence polymorphe du pouvoir et la question de son rôle dans la construction – ou la destruction – du sujet dans son lien aux objets mais aussi aux autres sujets qui font la diversité des lectures « profanes » et « savantes » des drogues et dépendances telles que ce panorama le suggère. Ces lectures apparaissent d'abord comme autant de « mystiques » du monde (magie, religion, science), qui proposent des interprétations différentes et parfois concurrentes du rapport à la Nature et au monde matériel en général. En resserrant la focale sur le monde scientifique, apparaît de surcroît la classique complémentarité-compétition entre les approches dites « dures » et les sciences humaines.

Que les drogues et dépendances se trouvent prises dans les cadres du politique, de l'économique, du médical, du moral, du religieux, et plus largement du social et du culturel justifie leur approche par les sciences sociales. Dans ce domaine, en simplifiant : à la sociologie les questions de stratification sociale, de lien social et surtout de normes (légitimité, déviance, loi), à l'ethnologie les questions d'ivresse, d'excès, de rituel et le relativisme historique et culturel. Bien entendu, nombreuses sont les exceptions et les hybridations<sup>87</sup>, parmi lesquelles les travaux les plus complexes et les plus originaux. Mais de façon générale, peu de travaux se réfèrent à la consommation « normale » et à la culture matérielle<sup>88</sup>.

### **1.3.4 Les enjeux de la réflexion**

Les drogues et dépendances viennent interroger les dispositifs de co-construction des sujets et du social : du contrôle des corps à l'établissement des règles du vivre ensemble, des procédures de domination aux mécanismes de résistance et d'émancipation, de l'intériorisation des contraintes du groupe à l'affirmation des sujets. Considérées comme des défaillances du sujets et/ou de la société, elles désignent en retour les procédures attendues quant à leur « bon fonctionnement ». Articulant des tensions contradictoires entre améliorations et dégâts corporels, perte de soi et « augmentation » de soi (acquisition de savoirs et savoir-faire, expérimentations sensorielles et psychiques, violation d'interdits, éventuellement investissement de zones sociales « souterraines »), entre destruction et construction de liens sociaux, entre

---

<sup>87</sup> Le métissage des méthodes et des regards est un mouvement général des sciences sociales, dans lequel je m'inscris.

<sup>88</sup> Kamal CHAOUI, *Le narguilé. Anthropologie d'un mode d'usage de drogues douces*, Paris, L'Harmattan, 1997.

pouvoirs et contre-pouvoirs, elles donnent un accès privilégié à la compréhension des équilibres précaires entre rapports de soi à soi et de soi à autrui dans la constitution des sujets et de leur être-ensemble.

De plus, la visibilité de leur ancrage dans une culture matérielle « déviante » et l'accent que leurs problématiques mettent sur la *relation* à l'objet constituent des leviers pour penser de façon plus générale la place des choses, des pratiques et des représentations qui s'y nouent, dans les processus de construction des sujets dans l'action. L'importance des enjeux liés aux corps, à leur maîtrise et à leur maintien en bonne santé, dans les rhétoriques des drogues et des dépendances et leurs dispositifs pratiques, engage également la réflexion en ce sens. En adoptant le point de vue de l'anthropologie par la culture matérielle, un décentrage s'opère d'une vision mécaniste ou symboliste du corps vers une vision dynamique du sujet incarné en action : sur la matière, sur soi, sur autrui, sur le sens des choses.

Mon approche s'inscrit bien dans le champ des études de consommation et de culture matérielle, se situant à la fois à sa périphérie (marges et frontières) et en son centre, dans la mesure où la figure du drogué-dépendant peut être considérée comme l'anti-modèle de l'individu moderne, performant et autonome, censé entretenir un rapport distancié aux objets et « équilibré » au sujets.

## **2. LES OBJETS ET LA CONSOMMATION EN SCIENCES SOCIALES**

Il serait exagéré d'affirmer que les drogues et dépendances constituent un « angle mort » de l'anthropologie de la consommation entendue au sens large, car des travaux font les ponts<sup>89</sup>. Pour autant, force est de constater que les approches de la culture matérielle en général et les études de consommation en particulier ont eu tendance à se focaliser sur des objets légitimes ou du moins conformes<sup>90</sup>.

En sociologie, les recherches sur la consommation ont tenté de mettre en évidence la complexité des dimensions sociales du phénomène, les mécanismes de ses variations selon les groupes sociaux, et ses significations imaginaires dans le contexte

---

<sup>89</sup> Pierre CHAMBAT (dir.), *Modes de consommation. Mesure et démesure*, Paris, Descartes, 1992.

<sup>90</sup> Marcel MAUSS, dans les chapitres sur la consommation de son *Manuel d'ethnographie*, consacre sept lignes aux « narcotiques et intoxicants » [Paris, Payot, coll. « Petite bibliothèque Payot », [1947] 2002].



de la culture occidentale contemporaine. Pour l'anthropologue ou l'ethnologue, la consommation ne se réduit pas à un acte d'achat. D'abord parce qu'elle n'est pas forcément marchande mais s'inscrit dans l'économie plus large des échanges d'objets et de personnes. Ensuite parce qu'elle n'est pas un moment, mais un processus complet (mais non linéaire) de production et de destruction : la filière, le « système d'approvisionnement »<sup>91</sup>, la « vie sociale des choses » et leur « biographie culturelle »<sup>92</sup>, en se situant à une échelle large et en se centrant sur l'objet et les interactions qui l'enserrent et le constituent ; l'« itinéraire de consommation »<sup>93</sup> en se situant à une échelle plus fine et en prenant pour référence le consommateur.

## **2.1 La consommation comme processus et comme usage**

Malgré une focalisation sur le consommateur final, la « consommation » ne commence pas au niveau de la transaction marchande, mais en amont. Elle se poursuit également en aval. C'est un processus qui amène un sujet à vouloir obtenir un bien et à mettre en œuvre le nécessaire pour y parvenir, puis à l'utiliser. Dans cette optique, en deçà et au-delà de l'acte d'achat, se déroulent d'un côté, la prise de décision et le passage à l'action, de l'autre, l'usage<sup>94</sup>. Le phénomène inclut certes l'échange de marchandises (contre de l'argent, le plus souvent), mais également des questions de transport, de conservation, de stockage, de manipulation, de transformation, de dégradation et de gestion des déchets, mais aussi les procédures de définition de cette marchandise en tant que telle<sup>95</sup> – autant de pratiques qui mettent en jeu des relations avec des objets et d'autres sujets, et fondent ainsi les modes de subjectivation<sup>96</sup>.

Une fois l'objet acquis, il s'agit de l'intégrer à l'espace du quotidien, de l'inscrire dans des rythmes – autrement dit dans des dynamiques du corps, *via* l'action

---

<sup>91</sup> Ben FINE et Ellen LEOPOLD, *World of consumption*, London, Routledge, 1993.

<sup>92</sup> Igor KOPYTOFF, « The cultural biography of things : commoditization as process », Arjun APPADURAI (dir.), *The social life of things. Commodities in cultural perspective*, Cambridge, Cambridge University Press, 1986.

<sup>93</sup> DESJEUX, *Les sciences sociales*, *op. cit.*

<sup>94</sup> *Ibid.*

<sup>95</sup> Igor KOPYTOFF, « The cultural biography of things... », *op. cit.*

<sup>96</sup> A l'échelle de la mondialisation, cf. « Les techniques globales du corps » de Jean-François BAYART [*Le gouvernement du monde*, *op. cit.*] et Arjun APPADURAI, *Modernity at large. Cultural dimensions of globalization*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1996.

répétée sur la matière. Intervient la notion d'« habitude »<sup>97</sup>, qui tend à rendre « naturels » les objets domestiques par « routinisation »<sup>98</sup>, au point d'en faire oublier leur extériorité première au corps de celui qui les agit. C'est le mécanisme de l'« incorporation », qui donne un caractère d'évidence aux gestes maintes et maintes fois répétés et donc aux objets qu'ils mettent en action. Ces processus s'appuient sur une certaine « mémoire du corps en action » pour alléger la conscience réflexive tout en activant et en construisant du sens<sup>99</sup> : des représentations, un imaginaire, des valeurs autour des objets, mais aussi une forme d'« intelligence du corps » qui échappe au discours<sup>100</sup>.

## 2.2 La place du corps

---

En somme, la consommation s'inscrit au cœur d'un univers vaste, qui est à la fois celui des objets et celui des sujets en construction. Il s'agit de « prendre au sérieux » la culture matérielle<sup>101</sup>, pas seulement pour les signes qu'elle véhicule, qu'elle produit et qu'elle détruit, mais également pour sa part physique, celle qui entre en corps à corps avec l'humain, le structure et le construit, aux niveaux individuel et collectif. En vis-à-vis, les « techniques du corps », définies au début du siècle dernier par Marcel Mauss comme « les façons dont les hommes, société par société, d'une façon

---

<sup>97</sup> KAUFMANN, *Le cœur à l'ouvrage*, op. cit. ; *Ego*, op. cit.

<sup>98</sup> GIDDENS, *La constitution de la société*, op. cit.

<sup>99</sup> Sur la consommation comme usage et comme production, cf. Norbert ELIAS, *La civilisation des mœurs*, Paris, Calmann-Lévy, 1973 [1969] ; Yvonne VERDIER, *Façons de dire, façons de faire. La laveuse, la couturière, la cuisinière*, Paris, Gallimard, 1979 ; Michel DE CERTEAU, *L'invention du quotidien*, Tome I, *Arts de faire*, Paris, UGE, 1980. Pour des exemples spécifiques, cf. entre autres Justin-Gandoulou GANDOULOU, *Dandies à Baongo. Le culte de l'élégance dans la société congolaise contemporaine*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 1989 ; Jean-Claude KAUFMANN, *La trame conjugale. Analyse du couple par son linge*, Paris, Nathan, coll. « Essais & Recherches », 1992 ; Daniel MILLER et Don SLATER, *The Internet. An ethnographic approach*, Oxford, Berg, 2000 ; Alison J. CLARKE, *Tupperware : the promise of plastic in 1950s America*, Smithsonian Institution Press, 1999.

<sup>100</sup> Ce processus évoque une série de notions comme l'« inconscient moteur » de Pierre PARLEBAS [*Jeux, sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice*, Paris, INSEP-Publications, coll. « Recherche », 1998], le « sens pratique » de Pierre BOURDIEU [*Le sens pratique*, Paris, Minuit, 1980], mais aussi plus spécifiquement il rappelle les capacités d'action et de réaction développées en dehors du discursif – voire du symbolique – par les boxeurs et les danseurs décrits respectivement par Loïc WACQUANT et Sylvia FAURE dans des ouvrages aux titres évocateurs : *Corps et âme. Carnets ethnographiques d'un apprenti boxeur*, pour le premier [Marseille, Editions Agone, coll. « Mémoires sociales », 2000] et *Apprendre par corps. Socio-anthropologie des techniques de danse*, pour la seconde [Paris, La Dispute, 2000] ; cf. également *Raisons pratiques* n°4 : Les objets dans l'action. De la maison au laboratoire (dir. Bernard CONEIN, Nicolas DODIER et Laurent THÉVENOT), Paris, EHESS, 1993.

<sup>101</sup> Daniel MILLER (dir.), *Material cultures. Why some things matter*, Chicago, University of Chicago Press, 1998.

traditionnelle, savent se servir de leur corps »<sup>102</sup>, sont érigées en concept fondateur de différents courants en sciences sociales.

Ces derniers, que leurs approches soient plutôt sociologiques ou plutôt ethnologiques, considèrent le façonnage du corps et sa plasticité comme l'élément premier de la transmission de la culture et de la construction des sujets, comme produits et producteurs du social. Le corps est ici entendu comme matérialité dynamique et génératrice de sens, engrenage entre le biologique, le psychologique et le social, et donc – en simplifiant – le lieu de toute « nature faite culture ». Ces techniques, qui fondent toute socialisation en (re)produisant du culturel, s'articulent aux « techniques de soi », « qui permettent à des individus d'effectuer, par eux-mêmes, un certain nombre d'opérations sur leur corps, leur âme, leurs pensées, leurs conduites » dans un but de modification de soi<sup>103</sup> – bref, qui permettent à des sujets d'agir sur eux-mêmes. Elles s'articulent également aux techniques d'assujettissement, qui permettent à des sujets d'agir sur d'autres sujets. Ces techniques n'existent jamais en dehors du matériel, mais agissent dessus et avec, en produisant ainsi du sens sur lequel s'appuyer et avec lequel jouer.

De fait, les enjeux de la consommation vont bien au-delà du commercial ou même de l'économique, ils sont au cœur de l'élaboration des sujets autant que du social et du culturel.

### **2.3 Une approche *par* la culture matérielle**

---

Le point de vue ici est celui d'une anthropologie non seulement *de* mais aussi *par* la culture matérielle, qui considère les objets comme des éléments centraux de la construction des sujets et du social, fondée sur l'action :

« Afin de bien caractériser notre approche, il me paraît souhaitable de la démarquer par rapport à d'autres analyses de la culture matérielle. Sans se faire scrupule de trop de finesses théoriques, celles-ci ont emprunté jusqu'à présent trois voies principales :

---

<sup>102</sup> MAUSS, « Notion de techniques du corps », *op. cit.*

<sup>103</sup> Michel FOUCAULT, *Dits et Ecrits, tome II : 1976-1988*, Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 2001.

- la première énonce qu'il est possible de procéder à une étude sémiotique ou structuraliste des objets en tant qu'ils font signe dans un système de communication. Roland Barthes, Jean Baudrillard, Claude Lévi-Strauss et Mary Douglas s'y sont employé avec le succès que l'ont sait<sup>104</sup> ;
- selon la deuxième, la culture matérielle a été souvent considérée à juste titre comme la logistique de la vie en société. C'est en partie le rôle que lui assigne Fernand Braudel<sup>105</sup> pour qui elle canalise le cours de la longue durée historique et fait fonction de structure. Elaborée en objet ethnologique, cette perspective est celle de la technologie culturelle, fondée par André Leroi-Gourhan<sup>106</sup>. Elle fut développée par André-Georges Haudricourt<sup>107</sup>, Robert Cresswell et le laboratoire « Techniques et culture »<sup>108</sup>, comme analyse de l'action efficace sur la matière exercée en société. Dans la « division du travail » propre aux sciences sociales, cette ethnologie des techniques possède sa variante sociologique avec des travaux comme ceux de Patrice Flichy, Bruno Latour, Philippe Roqueplo<sup>109</sup>.

En parcourant ces diverses voies, personne n'a cependant jamais rencontré la production des sujets, confrontés à leurs passions, aux autres et à la morale, tout en étant assujettis à une souveraineté. Or c'est cette production par le mouvement dans un monde matériel que nous cherchons à saisir. »<sup>110</sup>.

Plus spécifiquement, à la suite de Mauss et en s'inspirant de la pensée foucauldienne, « Il s'agit de savoir comment s'articulent les conduites motrices et le rapport à la culture matérielle d'une part, à tout ce qui est de l'ordre du social d'autre

---

<sup>104</sup> Roland BARTHES, *Mythologies*, Paris, Le Seuil, 1957 ; Jean BAUDRILLARD, *Le système des objets*, Paris, Gallimard, 1968 et *Pour une critique de l'économie politique du signe*, Paris, Gallimard, 1972 ; Claude LÉVI-STRAUSS, *La Voie des masques*, Genève, Skira, 1975 ; Mary DOUGLAS, *De la souillure. Essai sur le notions de pollution et de tabou*, Paris, Maspero, 1971 (trad. de l'anglais *Pollution and Danger*, 1966).

<sup>105</sup> Fernand BRAUDEL, *Civilisation matérielle, économie et capitalisme., XVe-XVIIIe siècle*, Paris, Armand Colin, 1979.

<sup>106</sup> André LEROI-GOURHAN, *L'Homme et la matière*, Paris, Albin Michel, 1943 ; *Milieu et techniques*, Paris, Albin Michel, 1945 ; *Le geste et la parole*, 2 volumes : I *Techniques et langage*, 1964 et II *La mémoire et les rythmes*, Paris, Albin Michel, 1965.

<sup>107</sup> André-Georges HAUDRICOURT, « La technologie culturelle : essai de méthodologie », in Jean Poirier (dir.), *Ethnologie générale*, Paris, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade, 1968.

<sup>108</sup> Cf. la revue éponyme.

<sup>109</sup> Patrice FLICHY, *L'innovation technique*, Paris, La Découverte, 1995 ; Bruno LATOUR, *Nous n'avons jamais été modernes. Essai d'anthropologie symétrique*, Paris, La Découverte, 1991 ; Philippe ROQUEPLO, *Penser la technique. Pour une démocratie concrète*, Paris, Le Seuil, 1983.

<sup>110</sup> Jean-Pierre WARNIER, « Introduction. Pour une praxéologie de la subjectivation politique », in BAYART et WARNIER, *Matière à Politique, op. cit.*, pp. 8-9.

part : les discours et représentations socialement partagées, les organisations, les groupes. »<sup>111</sup>.

Un certain nombre de questions se trouvent déclinées dans cette approche, qui vont être rediscutées ici, à la lumière du cas des drogues et dépendances : quelle est la place des objets matériels dans la construction des sujets ? Comment ces derniers se construisent-ils et sont-ils construits dans l'action ? Par quels mécanismes la culture émerge-t-elle des objets matériels ? Comment la domination sociale s'inscrit-elle dans les corps ?

En bref, quels sont les liens entre objets, sujets et société ? Culture matérielle, subjectivation et pouvoir ?

### **3. QUESTIONS PRATIQUES ET CHOIX ÉPISTÉMOLOGIQUES**

Ainsi, l'application de l'anthropologie par la culture matérielle à la question des drogues et dépendances dans le contexte social et culturel contemporain lui offre une occasion de se mettre à l'épreuve du terrain, mais permet également d'interroger de façon originale le phénomène observé.

#### **3.1 Les trois terrains choisis : objets, pratiques et sujets**

Ce double questionnement est décliné dans les terrains comme autant de visites, de « voyages » dans des univers contrastés, mais relevant tous d'une manière ou d'une autre des drogues et dépendances : association café-tabac, consommation de cannabis, jeu vidéo.

##### **3.1.1 Le « café-clope »**

Le café et le tabac sont des biens de consommation courante<sup>112</sup>, bien que leur production, leur négoce et l'usage du second soient réglementés. Initialement « plantes

---

<sup>111</sup> WARNIER, *Construire la culture matérielle*, op. cit., p. 164.

<sup>112</sup> 44% des Français consomment du tabac [*Usage nocif de substances psychoactives. Identification des usages à risque. Outils de repérage. Conduites à tenir. Rapport au directeur général de la Santé*, Ministère de l'emploi et de la solidarité, Direction générale de la santé (dir. Michel REYNAUD), Paris, La Documentation Française, 2002, p. 20]. « La consommation quotidienne de tabac touche 33,2% des hommes et 26,0% des femmes. Environ 13 millions de fumeurs quotidiens ont été dénombrés. » [*Drogues et dépendances. Indicateurs et tendances 2002*, Paris, OFDT (Observatoire français des drogues et des toxicomanies), p. 230]. Parmi eux, environ la moitié consomment plus d'un

sacrées » dans le contexte « traditionnel » de leur culture, elles se font « plantes exotiques » pour les occidentaux et conservent leurs pouvoirs « magiques » ambivalents, de la séduction à la répulsion<sup>113</sup>. L'intensification de leur commerce date de l'époque coloniale et leurs industries et marchés actuels sont « globalisés ». Le café relève de la sphère des « stimulants » et son imaginaire fait appel à un certain art de vivre à la française. La cigarette s'est éloignée de cette configuration, saisie par la médecine puis la loi. Les pratiques liées à leur consommation investissent les espaces-temps intimes, privés et publics, embrassant quasiment toutes les sphères de la vie quotidienne, notamment *via* les formes de sociabilité (du domestique au professionnel en passant par l'amical). Les représentations l'associent à l'âge adulte et au travail. Leur consommation requiert l'absorption ; elle peut se répéter de nombreuses fois dans une journée.

### **3.1.2 Le cannabis**

Le cannabis est considéré en France comme un stupéfiant et tombe sous le coup de la loi de 1970 qui en prohibe l'usage, le trafic, la production mais aussi la connaissance. Toutefois, son marché – clandestin – fait fi des frontières géographiques et sociales et sa consommation est familière aux jeunes générations<sup>114</sup>. Son image demeure celle d'une « drogue » – certes dont la dangerosité « établie » varie selon les points de vue adoptés et au gré des rapports de force politiques. Le maintien, voire le renforcement de sa prohibition, ancrent son usage dans la sphère privée, à l'abri des regards, et dans l'espace-temps nocturne, toujours plus propice aux transgressions. Le cannabis, sous forme de résine ou d'herbe, est fumé mélangé à du tabac.

---

paquet par jour et un tiers entre dix et vingt cigarettes [*Phénomènes émergents liés aux drogues en 2001. Rapport TREND (tendances récentes et nouvelles drogues) 2002*, OFDT, p. 46].

<sup>113</sup> Didier NOURRISSON, *Le tabac en son temps. De la séduction à la répulsion*, Rennes, École Nationale de Santé Publique, 1999 ; *Histoire sociale du tabac*, Paris, Editions Christian, 2000 ; *Tabac et sociétés*, 2 volumes, I : *La plante sacrée*, II : *L'herbe de tous les maux*, Catalogue-guide du Musée d'intérêt national de Bergerac, Bergerac, IGSO, 1986 et 1991.

<sup>114</sup> En 2001, un français sur cinq a déjà expérimenté le cannabis. En 2002, 24% des garçons et 9% des filles de 18 ans en font un usage régulier (au moins dix fois par mois) [*Plan gouvernemental de lutte contre les drogues illicites, le tabac et l'alcool 2004-2008*, MILDT (mission interministérielle de lutte contre la drogue et la toxicomanie), p. 9] ; « la consommation de cannabis se retrouve dans tous les milieux sociaux » [*Drogues et dépendances. Indicateurs et tendances 2002*, Paris, OFDT, p. 96]. Un rapport au Sénat de 2003 estime à 3,3 millions le nombre de fumeurs de cannabis occasionnels (au moins une fois par an), à 1,7 millions les consommateurs répétés (au moins dix fois par mois) et à 280000 les consommateurs quotidiens [*op. cit.*, p. 37].

### **3.1.3 Le jeu vidéo**

Le jeu vidéo entre dans les produits de grande consommation, ceux d'un divertissement, d'un loisir de masse<sup>115</sup>. En tant que « nouvelle technologie », sa conception et sa production relèvent d'une échelle internationale. C'est le cas également de sa consommation, même si elle reste largement l'apanage des sociétés riches du nord. Il conserve cependant l'image d'une activité « bas de gamme », parfois d'un vice pour le sujet et d'un danger pour la société. Les pratiques vidéoludiques, entre pairs (jeunes et masculins) ou « en solitaire », occupent aussi bien la sphère domestique, avec les consoles et les ordinateurs, que des espaces publics, telles les salles de jeu en réseau ou les salles « d'arcade »<sup>116</sup>. Leur extériorité *a priori* au corps de celui qui s'y adonne offre un angle différent de celui de l'ingestion d'un produit toxique pour penser la dépendance.

## **3.2 Aller « sur le terrain » et comprendre une « culture »**

---

En « partant » sur le terrain, les objectifs sont de documenter et de comprendre un lieu, une « population », un phénomène, un ensemble de pratiques – c'est d'une culture que le chercheur tente de faire le portrait analytique. De façon générale, l'interrogation d'une culture – et au-delà de *la* culture – est au centre de la discipline ethno-anthropologique.

### **3.2.1 Le partage comme objet premier de l'anthropologie**

Avec Joël Candau, « Je défends l'idée que (...) le partage est la raison d'être de cette discipline. Elle a vocation à expliciter les circonstances au premier abord toujours mystérieuses qui font que des liens matériels ou idéels se nouent (ou se dénouent) entre des individus, permettant alors l'émergence d'une modalité du social que l'on réifiera sous le terme de "culture" ou de "société" ou, plus modestement, que l'on considèrera comme un phénomène social ou culturel. Ce moment-là, c'est celui du partage. »<sup>117</sup>.

---

<sup>115</sup> Les jeux vidéo « représentent la principale catégorie de jeux et jouets consommés en 2000 » en France [d'après *Jouet Mag !* n°18]. Les Français ont acheté près de 21 millions de jeux vidéo en 2001 [*Développement culturel* n°139 : La création de jeux vidéo en France en 2001, Ministère de la Culture et de la Communication, 2002] – ce chiffre n'incluant pas, par définition, l'économie parallèle du « piratage ».

<sup>116</sup> Borne de jeu vidéo.

<sup>117</sup> CANDAU, *Mémoire et expériences olfactives*, op. cit., p. 113.

« La mise en évidence des différences (entre les groupes, les cultures, les sociétés) » est reléguée à la place d'« objet second » de la discipline<sup>118</sup>.

Et le seul constat du partage ne suffit pas, selon cet auteur, encore faut-il saisir, « le moment où se nouent les liens entre individus, ou lorsque ces liens préexistent, le moment où ils se dénouent. En bref, il faut essayer de comprendre ce moment particulier, singulier, où le social, le culturel, naît, se donne à voir, ou, parfois, meurt, s'anéantit »<sup>119</sup>.

### **3.2.2 La « finitude » du terrain**

L'intérêt se porte sur le partage des espaces, des objets et des gestes, le partage des sensations et des perceptions, le partage des savoirs et des savoir-faire, mais aussi sur le partage des interprétations et des stratégies, des risques et des bénéfices, des rêves et des peurs, le partage d'un lexique et d'un imaginaire<sup>120</sup>. C'est cette idée qui m'a guidée pour élargir et donner de l'épaisseur au terrain, mais aussi en trouver une finitude (une « saturation ») : quelles sont les différentes manières de faire la même chose ? De l'interpréter ? Quelles sont les manières similaires de faire des choses différentes ? – Bref, quelles sont les manières de faire et/ou de dire qui se ressemblent ?

### **3.3.3 L'irréductibilité du singulier et l'« anthropologie du sujet »**

Et si, avec Candau, est acceptée « l'hypothèse principielle de l'anthropologie » comme « celle d'un partage possible par des êtres singuliers d'une expérience du monde »<sup>121</sup>, émerge rapidement la question des échelles<sup>122</sup> : l'ethnologue s'intéresse-t-il à des sujets en construction ou à une culture en train de se faire ? A des dynamiques individuelles ou de groupe ? Au fond, cette dichotomie n'a pas de sens : de la méthodologie à l'épistémologie, il n'y a qu'un pas, que le chercheur franchit en passant

---

<sup>118</sup> *Ibid.*, p. 114 ; Et l'auteur précise : « Il arrive même que l'anthropologie soit définie par sa méthode et non par son objet, ce qui, d'un point de vue épistémologique est inacceptable : l'anthropologie, soutient-on alors, c'est l'observation participante, l'enquête, le terrain, la description, etc. » [*ibid.*, p. 113].

<sup>119</sup> *Ibid.*, p.115.

<sup>120</sup> L'idée de culture comme « réseau de significations » est alors rejointe (litt. « *as web of significance* », ma traduction) [Clifford GEERTZ, *The interpretation of cultures*, Basic Books, 1973].

<sup>121</sup> CANDAU, *Mémoire et expériences olfactives*, op. cit., p. 46.

<sup>122</sup> DESJEUX, *Les sciences sociales*, op. cit.



de la rencontre avec des êtres singuliers – ses « informateurs » – à l'élaboration d'une « anthropologie du sujet »<sup>123</sup> concomitante et nécessaire à son ethnologie d'une culture.

### **3.3 Rencontrer des individus, se centrer sur les pratiques**

La drogue est une catégorie, négociée ou imposée, la dépendance un discours, ressenti ou appliqué. L'objet de ma recherche est par définition flou et mouvant, il inclut des limites, des frontières, la production et le (non) respect de normes. De plus, comme cela a déjà été souligné, son caractère *a priori* psychique et pathologique ne fait pas de lui un objet « classique » pour les sciences sociales. La « planche d'appel », pour employer une métaphore sportive, risquait donc pour moi d'être doublement glissante : comment aborder concrètement un objet insaisissable ? Vers quelles manifestations tangibles me diriger ? Comment regarder, écouter, sentir, puis comprendre, classer, sans engager trop de moi-même ni avoir recours aux travaux d'autres disciplines que je devais considérer elles-mêmes comme données ?

La dimension politique de mon thème de recherche est une donnée supplémentaire à prendre en compte. La conversion de ma problématique en terrain(s) trouve ses bornes dans des cultures matérielles désignées socialement comme toxiques, dangereuses, ou malsaines, dans un ensemble de pratiques qualifiées d'excessives, de déviantes ou de pathologiques et/ou ressenties comme telles par les personnes concernées – autant d'entrées sur des « terrains glissants »<sup>124</sup>, voire des « terrains minés »<sup>125</sup>, aux plans scientifique mais aussi physique, symbolique, psychologique.

Quoi qu'il en soit, une fois les pratiques étudiées choisies, il s'agit de partir à la rencontre de leurs amateurs.

#### **3.3.1 « Ratisser large »**

Pour travailler sur la norme, je ne devais pas en préjuger, c'est-à-dire la fixer *a priori*. Je voulais la voir émerger du terrain, de son analyse.

---

<sup>123</sup> WARNIER, *Construire la culture matérielle*, op. cit.

<sup>124</sup> Maurice DUVAL, « Terrain glissant », *Journal des anthropologues* n°29-30 : L'ethnologue et son terrain, 1987.

<sup>125</sup> Marc-Henri PIAULT, « Terrains minés ? », *Journal des anthropologues* n°29-30 : L'ethnologue et son terrain, 1987 ; Nicole ECHARD, « Terrain miné », *Journal des anthropologues* n°50-51 : Ethique professionnelle et expérience de terrain, 1993 ; *Ethnologie Française* 2001/1 : Terrains minés en ethnologie.

### *Ne pas discriminer a priori quant au rapport à la pratique*

Il me fallait donc avoir accès à des pratiques se trouvant aussi bien en deçà qu'au-delà de « la » limite. *A fortiori*, je ne devais pas préjuger de ses modes de définition : serait-elle quantitative, qualitative, imposée de l'intérieur, de l'extérieur, etc. ? Seule la suite me le dirait. Le choix le plus sage était donc de « ratisser large », pour employer une expression familière, de ne poser aucun critère prédéfini quant aux types de consommation que je voulais approcher, en termes de nature et degré (« usage », « abus », « excès ») et d'« état » du consommateur (« normal », « dépendant », « passionné », etc.). Je me gardais donc de me laisser entraîner à penser travailler sur « les conduites de dépendance », de rechercher des comportements excessifs, de rencontrer uniquement des « accros », des « forcenés ». A l'inverse, ma démarche d'observation de pratiques ou de recrutement de personnes à interviewer s'est efforcée d'être la plus ouverte possible – l'ensemble du « spectre » me serait nécessaire. Dans cette optique, tous types de consommation se valent, tous styles de consommateurs également.

### *Un milieu socioculturel homogène*

En termes de stratification sociale, l'enquête s'est ainsi resserrée sur des individus aux caractéristiques sociologiques relativement homogènes au plan de l'âge (20-30 ans), du contexte de résidence (la ville), du niveau d'éducation (plutôt élevé) et du degré d'intégration sociale (fort)<sup>126</sup> ; la diversification intervient en termes de sexes, de types d'études, de situations dites « familiale » et « matrimoniale » et de modes d'habitat<sup>127</sup>.

La « normalité » des personnes rencontrées, au sens d'une conformité aux attentes sociales dominantes en termes de rapport au travail, à la loi, à la santé, est supposée « neutraliser » une variable, mais aussi ouvrir le débat sur les drogues et dépendances vers les sphères « centrales » de la société contemporaine. Je m'inscris ici dans l'étude des « consommations intégrées » de drogues.

---

<sup>126</sup> Autrement dit, malgré la diversité des situations objectives, les personnes rencontrées ne sont pas des « marginaux » : qu'elles travaillent ou soient à la recherche d'un emploi, qu'elles fassent des études ou soient en service militaire, qu'elles aient des revenus fixes ou non, elles ne sont pas « désocialisées ».

<sup>127</sup> Cette variable rend compte à la fois d'une situation affective, d'un niveau de ressources et d'un choix de vie : seul, en couple, en colocation, en cité universitaire, ou chez les parents.

### **3.3.2 La rencontre avec les « informateurs »**

Entre 1998 et 2002, environ soixante-quinze personnes ont été interviewées formellement, sur leur consommation de cannabis, de jeu vidéo, ou de café et de tabac, parfois sur plusieurs de ces pratiques. Des dizaines d'autres ont été observées, croisées, fréquentées jusqu'à aujourd'hui, avec lesquelles des activités ont été partagées, des discussions ont eu lieu, sur tel ou tel point plus précisément.

#### ***La méthode « boule de neige »***

Certains faisaient déjà partie de mon entourage, la seule démarche fut de les informer de mon travail et d'obtenir leur collaboration. D'autres ont été rencontrés pour l'occasion, véritablement « recrutés ». La principale technique d'approche fut celle dite de la « boule de neige »<sup>128</sup> : à chaque personne rencontrée, le chercheur demande d'établir le contact avec d'autres personnes susceptibles de l'être également. Cette méthode s'est montrée particulièrement adaptée dans le cas du cannabis, où l'organisation de la consommation au sens large implique une structure en réseau – la substance étant illicite, ses marchés sont clandestins et supposent des interconnexions solidaires. Ce constat méthodologique aura valeur heuristique puisque l'approfondissement du terrain et l'analyse révéleront une culture centrée sur la réciprocité et la solidarité.

La méthode reste efficace pour les jeux vidéo et les pauses café-cigarette, mais les cercles d'amis et de « confrères » sont plus restreints, et requièrent un plus grand nombre d'entrées (en tirant sur le fil, on dévide la pelote plus rapidement, pour employer une métaphore textile). L'avantage est d'arriver devant l'informateur avec un « capital confiance » fondé sur « l'entremetteur », celui ou celle qui a fait le lien. Ensuite, le bouche-à-oreille a pris le relais et ouvert d'autres portes : au bout d'un certain temps, « mes » terrains étaient « connus », et je voyais arriver à moi des amis d'amis, des amis de membres de ma famille, des collègues, des étudiants, etc. qui se proposaient « à l'étude » ou proposaient quelqu'un à rencontrer, un lieu à visiter, un film à voir, etc. D'une manière générale, je n'ai pas eu de difficultés à trouver des personnes acceptant au minimum une entrevue.

---

<sup>128</sup> François-Rodolphe INGOLD et Mohammed TOUSSIRT, *Le cannabis en France*, Paris, Anthropos, 1998.

### *La valeur heuristique de l'accès au terrain*

La quête de personnes susceptibles de répondre aux questions du chercheur constitue en elle-même une source de pistes de travail : la facilité et la rapidité d'accès au terrain sont des indicateurs de sa relative ouverture ou fermeture, notamment aux milieux « savants » mais aussi aux femmes par exemple. Les raisons d'acceptation ou de refus de l'entretien ou de l'observation constituent des données analysables.

Souvent, l'aspect cocasse de la situation – se faire interviewer sur une marotte, une petite manie ou une « sale » habitude – suffisait à la justifier ou du moins à neutraliser son refus. La rencontre était prise à la légère. Parfois, au contraire, et ceci est surtout vrai pour le cannabis et le jeu vidéo qui souffrent d'un déficit de reconnaissance sociale jugé injustifié par leurs amateurs, l'acceptation de donner des informations prenait une véritable dimension politique, la personne rencontrée prenant au sérieux le fait de participer à une étude scientifique susceptible à long terme de faire évoluer sa situation. L'enjeu est légal pour le cannabis ; il se joue en termes d'image sociale et de morale pour le jeu vidéo. Cette justification de la participation à l'enquête est apparue plus rarement dans le cadre de la consommation conjointe de café et de cigarettes ou alors sous un jour opposé, dans une logique de stratégies personnelles d'arrêt : en parler pour montrer à quel point c'est « nul », pour exorciser et peut-être réussir à cesser enfin. Et puis dans de nombreux cas, force est de reconnaître que c'est par pure sympathie que les personnes ont accepté de « *rendre service* », selon leurs propres termes – le phénomène se cristallisant soit sur moi soit sur l'intermédiaire.

Et puis, facteur non négligeable, le plaisir de parler de sa passion, de son « péché mignon », de ses problèmes – de soi en somme ! – semble un moteur puissant à l'acceptation du face-à-face avec le chercheur, voire à son intrusion dans l'intimité du quotidien. Les raisons de refus sont symétriques : l'aspect inhabituel de la situation qui n'amuse pas ou met mal à l'aise, l'illégalité ou l'illégitimité de la pratique qui « bloquent », l'indifférence ou l'antipathie à mon égard, la pudeur, la honte ou la timidité.

### **3.3.2 L'aisance discursive et l'« accueil » comme pistes de recherche**

Une fois acquise l'entrée sur le terrain, la suite des « opérations » se montre elle aussi riche d'enseignements.

### *« Café-clope » : de la difficulté d'exprimer une routine*

C'est sur le thème de la consommation conjointe de café et de cigarette que le « prêt-à-parler » est apparu le plus faible : en somme, il est bien incongru de vouloir discuter d'un thème aussi inintéressant, qui provoque des commentaires du type « *je ne vois vraiment pas ce que je vais pouvoir te raconter...* » ou « *on doit tenir une heure sur ça ?* ». Il y a là un indice précurseur de l'attitude paradoxale rencontrée face au tabac et au café : cela « *ne vaut pas la peine* » d'en parler, indice d'un ancrage profond dans les routines du quotidien et de la mauvaise conscience liée à la pratique qui rend difficile son expression. Ainsi, ce ne sont pas forcément les consommations les plus dangereuses qui semblent les plus questionnées – ou alors est-ce le gouffre devant lequel se trouve tout fumeur devant son « vice » qui l'empêche de regarder les choses en face ? Toujours est-il que la parole fut difficile à délier sur ce terrain, aussi surprenant que cela puisse paraître au premier abord : l'habitude est intégrée au mode de vie, acceptée socialement, faite au vu et au su de tous.

### *Jeu vidéo : une affaire de légitimités*

Pour le jeu vidéo, le dialogue ne fut pas toujours aisé non plus. Dans ce cas, il me semblait plutôt être en présence d'une méfiance à mon égard, doublée d'un manque d'assurance des personnes interrogées : « *tu es sûre que ça t'intéresse ?* », « *tu sais, je ne suis pas un champion...* », « *il n'y a pas de quoi être fier* », etc. Je compris au fil des entretiens que mon appartenance sexuée y était peut-être pour quelque chose : certains étaient manifestement mal à l'aise avec les filles en général, d'autres avaient tellement l'habitude de se faire reprocher leur pratique par des filles (mère, petite amie, épouse) qu'ils n'osaient pas « *m'avouer leur travers* ». Tous considéraient que c'était plutôt une « *affaire de mecs* ». Comme beaucoup de filles de ma génération, j'ai déjà touché une console ou jouer sur ordinateur, mais je ne suis pas une « *vraie* » joueuse. Au début du terrain, j'ai tenté de le devenir. Plusieurs difficultés m'ont fait barrage : d'abord, j'ai été confrontée à une grande difficulté technique qui m'a fait comprendre d'emblée que la pratique du jeu vidéo nécessitait des compétences corporelles spécifiques acquises à force d'entraînement, mais aussi conditionnées depuis l'enfance. Il apparaissait clairement que je ne deviendrais jamais assez performante pour prendre un réel plaisir au jeu et gagner ma place dans le groupe de pairs – sauf à y passer tant de temps que je mettrais en danger aussi bien ma vie personnelle que ma thèse. Tout en continuant à pratiquer sporadiquement, je renonçais à participer à ce terrain en tant que joueuse. Je

me contentais d'une place en relation avec mon genre : je regardais les autres jouer, en faisant des commentaires ou en proférant des encouragements, tout en allant de temps en temps chercher des bières dans le réfrigérateur... Ma féminité, si elle me permettait une posture « naïve » confortable et utile, m'isolait parfois du terrain, et de tous ceux qui pensaient que « *de toute façon, [je] ne pourrai jamais comprendre, par nature* ». Heureusement, je disposais de ressources en certaines personnes mâles de mon entourage et plus particulièrement en mon frère. Ils m'ont non seulement introduite dans l'univers des jeux vidéo (domiciles, entreprises ou salles de jeux en réseau, plus rarement salles d'arcade), mais ils m'ont également servi de caution en me donnant la crédibilité qui me manquait au départ. Je dois admettre que mon positionnement par le terrain est resté jusqu'au bout celui d'une novice, plus ou moins intéressée (dans tous les sens du terme) et intéressante. Faisant de nécessité vertu, je décidai de transformer l'obstacle en analyseur.

Hormis cette question de genre, la parole semblait se trouver cloisonnée par une sorte d'autocensure ayant intégré des jugements de valeur extérieurs, dont témoignent les « *c'est sûr que je ferais mieux de lire, mais bon...* » et autres « *c'est un peu la misère, quand même* ». Peu à peu, à force de persuasion quant à mon intérêt sincère et neutre pour cette pratique, j'arrivai à gagner la confiance et à entendre des phrases telles que « *En tous cas, c'est aussi bien que de lire des magazines féminins !* ». Dans la façon dont se forme et s'oriente spontanément la parole sur un thème, des pistes de recherche émergent.

### ***Cannabis : une culture de la parole partagée (clandestine)***

Ainsi, à l'inverse, les fumeurs de cannabis se sont montrés pour la plupart tout à fait prolixes – à tel point que je me demandai rapidement si cette propension au discours « sur et autour » de la substance et de ses usages constituait un trait culturel de cette « communauté » (ce sera effectivement un axe développé lors de l'analyse de la pratique). De nombreux éléments contribuent à l'élaboration d'une pensée réflexive sur la consommation, ainsi qu'à l'élaboration d'un vocabulaire et d'un discours plus ou moins préconçu sur le cannabis. Le seul fait que la substance soit illicite suffit à faire que nul ne peut la consommer tout à fait à la légère. Et plus qu'une loi, il y a une norme sociale à franchir – des questions de morale, de santé, se posent, qui font réfléchir à la question. Enfin, ces éléments fondent aussi la nécessité d'échanger autour du produit, de sa dangerosité, des risques concrètement encourus à en transporter, à en consommer,

mais aussi autour de la manière de s'en procurer, de la préparer, de l'apprécier. Et la structure du marché et des modes de consommer du cannabis semble avoir produit une véritable culture du « bavardage autour » (à relativiser par une constante injonction au secret) : fierté d'avoir su trouver un « *bon plan* », discussions animées sur la qualité de tel « *shit* » ou la supériorité de telle herbe sur telle autre, discours interminables sur les techniques de roulage et surtout de jardinage... Le fumeur de joints, bien souvent, a plaisir à discuter de l'objet de son amour et à faire montre de son expertise. Là encore, le ton de l'entretien, le lexique utilisé (banal ou spécifique, voire jargonnant), les indices permettant de savoir si les choses sont dites pour la première fois ou sont « rodées », se font riches d'enseignements quant au locuteur et à la culture dans laquelle il s'inscrit.

\*\*\*

N'étant pas de type dialectique, le présent travail est à lire comme un état de la recherche, un stade d'avancement du questionnement engagé à un moment donné – puisqu'il faut bien se résoudre, un jour, à *partager* ce qui a été *fait*.

## **- Chapitre 1 -**

### **Les pauses café-cigarette : une habitude toxique structurée et structurante**



Partant du postulat selon lequel la dépendance n'est pas un phénomène directement observable, il a été choisi, pour ce chapitre, de privilégier tout à fait le discours des consommateurs sur leur pratique : comment l'expliquent-ils ? Quelles significations lui donnent-ils ? Quelle est, selon eux, la marge de manœuvre dont ils disposent par rapport aux produits et à leurs effets ? Par rapport aux us et coutumes qui les encadrent ? Se sentent-ils « dépassés » par leur consommation ?

### **Les personnes rencontrées**

Des entretiens formels ont eu lieu avec vingt personnes. Parmi elles, Natacha, Simon, Pierre-Henri et Octave sont aussi consommateurs de cannabis et amateurs de jeu vidéo. Ils traversent ainsi les trois terrains.

Natacha et Simon ont fait leurs études ensemble et sont amis de longue date. Ils ont entre 22 et 27 ans à l'époque du terrain, et vivent à Paris et en banlieue proche. Natacha est administratrice dans une association culturelle. Elle consomme jusqu'à dix tasses de café par jour, soit chez elle, soit lors des pauses entre collègues, en considérant cette consommation comme une habitude « *bien française* », à laquelle elle s'associe sans mauvaise conscience. Elle fume environ un paquet de cigarettes par jour. Simon, qui est consultant dans une société de services informatiques, dépasse bien souvent cette quantité de tabac quotidien. Quant au café, il considère sa consommation comme relevant d'« *automatismes* » qui jouent le rôle de « *starter* » le matin, au réveil et au bureau et constitue un prétexte à sociabilité professionnelle.

Pierre-Henri est étudiant infirmier au début du terrain, puis infirmier. L'époque de l'enquête recouvre son approche des 30 ans. C'est un grand amateur de café comme de cigarettes, et encore plus des deux combinés. Il « pratique » aussi bien à domicile qu'au café et dans le contexte du travail (à l'école et à l'hôpital). Bien que conscient des effets délétères de ce qu'il présente comme une très mauvaise habitude, il continue à consommer « malgré lui » et se considère comme dépendant, tout en souhaitant vivement arrêter. Il vit à Paris avec Anne.

Octave a quelques années de moins et habite à Lille. Il est marié à Axèle (qui apparaîtra comme joueuse de jeux vidéo) et travaille dans l'informatique. Il s'est initié tard au café (à 20 ans) et consomme ses « cafés-clopes » essentiellement au bureau. Il les estime « *bien intégrés à sa vie* » sans pour autant constituer un « *truc super important* ». Sa logique est plus individuelle que collective, plus proche du « *dopage* » professionnel que de l'ordre de la pause.

Raphaëlle, Alice, Adèle et Anne (la compagne de Pierre-Henri) consomment du café et du tabac et sont également amatrices de cannabis, Zoé de jeu vidéo. Toutes parisiennes (parfois d'adoption), elles ont pour autre point commun avec Aurore, Marie-Gaëlle, Bénédicte et Valérie l'orientation de leur pratique du « café-cigarette » vers les banquettes râpées, les terrasses et les comptoirs des bistrots, en plus de son usage comme soutien à l'activité productive (intellectuelle).

Anne (27 ans) est étudiante en histoire de l'art. Elle connaît Adèle (26 ans), qui travaille comme assistante de production, entre autres « jobs ». Toutes deux sont dans une sorte de « plaisir coupable ».

Raphaëlle (25 ans) et Alice (24 ans) se sont rencontrées sur les bancs de la fac, mais ont ensuite suivi des parcours différents. La première est chargée d'études dans le marketing, la seconde comédienne dans une troupe de théâtre. Pour elles, le plaisir est là aussi, dont il faut se méfier certes mais qu'il est possible d'user avec parcimonie, en le maintenant dans le cadre de la convivialité.

Marie-Gaëlle (27 ans) est la cousine de Raphaëlle. Elle est enseignante. Pour elle, le café accompagnée de cigarettes constitue au contraire un moment à soi, qui ne se partage pas. Elle y trouve parfois ressourcement personnel ou « *coup de fouet* » professionnel, le plus souvent y tue l'ennui ou y combat l'anxiété.

C'est le cas pour Estelle également. La jeune femme (25 ans), qui travaille de temps en temps avec Raphaëlle en free-lance, boit « *des litres* » de café par jour et fume des dizaines de cigarettes. Elle « cumule » toutes les circonstances de consommation de café et de tabac et y est si attachée que ses amis l'identifient à cette « *activité* ».

Etienne, Martin et Pierre-Henri sont de très vieux amis, ils se connaissent depuis le lycée (que fréquentaient également Axèle et Anne). Etienne (27 ans) est avant tout un grand fumeur. Les cafés viennent parfois s'apposer à sa consommation de tabac, mais au même titre que bien d'autres « *choses qui laissent une main libre* ». Il travaille dans l'audiovisuel avec le statut d'intermittent du spectacle et vit en collocation.

Martin est aussi un ami de Simon et de Natacha, ainsi que le beau-frère d'Octave et Axèle. A 28 ans, il est cadre financier dans une grande entreprise internationale. Extrêmement attaché à « son » café du matin, il consomme la boisson tout au long de sa journée de travail, qu'elle circonscrit. Quant au tabac, c'est un grand fumeur « *invétéré* », qui ne songe à arrêter que « *par conformisme* » mais prend un réel plaisir à la cigarette.

Bénédicte (28 ans aussi) est une collègue de Martin. Ils partagent le même bureau, qu'ils ont réussi à maintenir comme « zone fumeur ». Contrairement à Martin, Bénédicte exprime une mauvaise conscience constante face à une consommation de cafés et de cigarettes qui « *la débordent* », même si elle est inhérente à sa « *journée de boulot* ». Elle se sent « *complètement dominée* » et, célibataire, commence à s'inquiéter sérieusement des dégâts de cette habitude en termes « *de rides, de teint jaune* », mais aussi « *d'haleine pourrie* » et bien sûr de santé.

Valérie (27 ans) entretient également une relation d'« amour-haine » avec ses cafés-clopes. Elle souligne notamment leur « *relation ambiguë au stress et à la détente* » et cherche à en circonscrire les occasions d'occurrence. Elle vit en couple à Paris et recherche un emploi dans le secteur ONG au moment de l'entretien. C'est une amie de Martin : ils ont fait leurs études supérieures ensemble (en gestion) et ont été proches à une époque.

Victor (30 ans) est un ancien collègue de Valérie. Ils évoluent tous deux dans le secteur du développement. Originaire du nord de la France comme Valérie, il boit du café « *depuis toujours* », « *par tradition familiale* », mais se plaît aujourd'hui à les consommer dans « *les troquets de son quartier* », sur le chemin du bureau ou dans les « *bistrot du coin* », où il descend prendre ses pauses. Quant aux cigarettes, il a

commencé bien après l'adolescence, mais ne peut aujourd'hui sans passer, ne serait-ce que pour sortir de son lit le matin.

Dans une toute autre sphère sociale, Aurore et Zoé sont deux jeunes étudiantes (22 ans) en sciences humaines. Elles vivent au domicile familial, en périphérie de Paris (Zoé habite seule avec sa mère). Bien que récemment « initiées » aux plaisirs de l'alliance du café à la cigarette, elles sont déjà toutes deux dans la logique ambivalente d'un plaisir goûté avec gourmandise mais mâtiné de culpabilité. Elles consomment « *à la fac* », chez elles ou dans des cafés, entre filles.

Et dans une autre sphère encore, à Lille, dans un centre culturel, Lionel, Karim et Matthias travaillent au même endroit qu'Axèle, la femme d'Octave : ils font partie de l'équipe technique. Les deux premiers sont objecteurs à l'époque de l'enquête, le troisième régisseur. Ils partagent les pauses café – et cigarette – sur leur lieu de travail. Lionel est aussi un amoureux des cafés, alors que Karim et Matthias restreignent leur consommation au « *soutien* » professionnel.

Après une rapide esquisse du sentiment général des personnes rencontrées face à leurs habitudes, le plus souvent jugées mauvaises, l'analyse se concentre sur les circonstances de consommation et la description du moment du « passage à l'action » à proprement parler. Puis elle se dirige vers une tentative de compréhension de ce processus dans son contexte social et culturel, pour revenir vers la production des sujets. Enfin, les premiers jalons d'une réflexion sur les drogues et dépendances sont posés.

### **Du désir (théorique) d'arrêter au plaisir de continuer**

Contrairement aux autres terrains (cannabis et jeu vidéo), la consommation combinée de café et de cigarette est un « impensé » du quotidien. Il n'existe manifestement pas de « prêt-à-parler » sur le thème et prétendre pour le chercheur mener une étude à son propos paraît au premier abord incongru, si ce n'est suspect. Il ne semble y avoir ni plaisir ni facilité à s'exprimer sur le thème, pour la double raison que l'activité repose essentiellement sur une « routinisation » et que ramener des automatismes « à la surface » de la conscience réflexive – ou plus exactement de la « conscience discursive » par opposition à la « conscience pratique »<sup>129</sup> – semble

---

<sup>129</sup> « (...) tout ce que les acteurs connaissent de façon tacite, tout ce qu'ils savent faire dans la vie sociale sans pour autant pouvoir l'exprimer directement de façon discursive » [Anthony GIDDENS, *La constitution de la société*, op. cit., p. 33]

malaisé, voire gênant ou même douloureux. Dans tous les cas, elle est sujette à caution, surtout quand elle se combine à un phénomène latent de stigmatisation.

La légitimité sociale du café accentue sa position de référence dans les représentations et du moins les discours, d'autant que globalement, l'occurrence des consommations associées de café et de tabac « suit » celle des cafés : prendre un café au café, prendre un café à la fin du repas, prendre un café pour se réveiller le matin, faire une pause café. Toutefois – ou à cause de cela – la quantité « moyenne » déclarée dans un premier temps est presque toujours sous-estimée en comparaison au chiffre trouvé par l'addition des situations décrites indépendamment. Zoé, par exemple, fait montre d'un sens du calcul pour le moins particulier :

*« Le café, déjà, c'est au réveil – je peux pas commencer une journée sans. (...) Si j'ai cours, je reprends un café avant d'aller en cours, avec une clope. J'en bois plusieurs, toute la matinée. Et puis après, après chaque repas, même le soir. Et l'après-midi, si je vais au café avec des copines.*

*- Combien de cafés par jour à peu près ?*

*Entre trois et cinq » (Zoé).*

Pour le tabac, il est beaucoup plus difficile de quantifier la consommation. Ce sont plutôt l'acte d'achat et donc le paquet qui font référence. De nombreux fumeurs déclarent une consommation d'un paquet par jour, soit vingt cigarettes : il semble que la gestion de l'objet matériel influence fortement la pratique – à moins que ce ne soit surtout sa représentation. Pour ceux qui sont en dessous ou au-dessus de l'unité journalière « paquet », les comptes se font très approximativement. Il n'y a pas de souvenirs précis de chaque combustion de cigarette ; l'intensité et l'automatisation de la pratique la sortent du domaine des actions réfléchies et conscientes.

De plus, là encore de façon spécifique en comparaison aux autres pratiques approchées, la question de l'avenir de la consommation génère sur le thème des pauses café-cigarette un quasi consensus sur la nécessité ou la volonté de diminuer ou de stopper la consommation, et sur le défi que cela représente. Ainsi, les thèmes de la drogue et de la dépendance émergent rapidement au sein des discours, concentrés moins sur l'imaginaire de la première que sur une définition particulière de la seconde : la conversation vient vite sur l'impérieuse nécessité de l'arrêt de la routine et sur la difficulté de sa concrétisation. Le caractère paradoxal des sentiments exprimés, notamment autour du tabac, est frappant : l'expression d'un désir de mettre un terme à

la consommation est toujours liée à une réflexion sur l'impossibilité ou la grande difficulté de le faire réellement ou à une remise en cause de sa propre bonne foi dans l'affirmation de cette résolution. Cela concerne essentiellement le tabac, mais le café apparaît comme un « compère » inséparable de la cigarette pour ses amateurs, ou plutôt comme un « complice » déclencheur de l'envie de fumer (l'inverse n'étant pas vrai) et se trouve donc intimement associé au premier.

La santé est le premier facteur avancé dans l'argumentation autour de la légitimité de l'arrêt de la consommation, montrant l'assimilation généralisée des messages de prévention diffusés par les politiques publiques depuis une vingtaine d'années. Le retour au contrôle de soi, voire à l'autonomie, constituent également des motivations centrales<sup>130</sup>. La beauté et le confort sont également invoqués, ainsi que l'économie potentiellement réalisée. La dépendance, si elle est parfois perçue de manière neutre, s'articule ici plus qu'ailleurs à l'idée d'arrêt : d'un côté, la dépendance apparaît comme une bonne raison de mettre fin à une consommation, car elle est ressentie comme synonyme d'une perte de liberté, de maîtrise de soi (avec une variante sur la perte de maîtrise de soi en situation de privation), de l'autre, elle est par définition ce qui empêche d'arrêter, d'où le paradoxe souvent exprimé : « *j'arrêterai quand je serai trop dépendant* ».

La dépendance est exprimée comme une raison de s'en défaire. Elle est au cœur de la consommation dans la mesure où elle est à la fois ce qui pousse à la poursuivre et ce qui en empêche, la toile de fond des stratégies – parfois contradictoires – de (dé)régulation de sa consommation au sens large, celles d'une économie personnelle et domestique des objets et des corps aussi irrationnelle que rationalisée, qui va de l'approvisionnement à la gestion des déchets et touche au plaisir, à la culpabilité et à la honte, engageant les rythmes les plus intimes autant que l'écheveau des liens sociaux.

## **1. LES CONSOMMATIONS TYPIQUES**

La structure de la pratique du « café-cigarette » suit celle de la consommation de café, dans la mesure où tous les cafés s'accompagnent de cigarette et que la réciproque

---

<sup>130</sup> François DE SINGLY souligne que les avertissements et campagnes de prévention insistent sur la liberté de choix, celui de refuser, ou sur la libération, celle de l'arrêt de la consommation et de la dépendance. Pour l'auteur, « même si le tabac n'est pas interdit, il constitue une nouvelle forme de "péché" laïque qui ouvre la porte à l'enfer de la dépendance et d'autres méfaits et risques. » [*Les uns avec les autres, op. cit.*, p. 142].

est fausse. Les circonstances de consommation se déclinent sur le mode solitaire ou collectif, aussi bien dans les espaces privés que publics – domestiques, professionnels ou de détente. Leur seule limite est peut-être celle du jour : consommation diurne par excellence, le café s’accommode mal de la nuit et de ses excès – à moins qu’il ne vienne les « réparer » mais il s’agit déjà du petit matin – alors que le tabac continue sa route jusque tard dans la nuit...

Au croisement de ces combinaisons de temps, d’espaces et de situations, quatre grandes figures se dégagent, stéréotypes culturels façonnés par les pratiques parfois depuis plusieurs siècles<sup>131</sup>, autour desquels s’articulent et s’interprètent les actions et les discours des consommateurs. Certaines sont portées par un lieu (le café), d’autres par un moment particulier (la fin du repas, le matin), d’autres encore par une activité (le travail). Leur complémentarité et la perméabilité de leurs frontières les font fonctionner comme des références, configurables à l’infini.

## 1.1 Au café

---

Le café – son éponymie avec la boisson l’indique clairement – est le lieu emblématique où boire un café : « *C’est la consommation attendue, évidente. Tu rentres dans un café, tu prends un café ! Déjà, l’endroit s’appelle "café", est-ce que c’est de l’autosuggestion ? Il y a une convenance en tous cas, une conduite établie. C’est presque un rituel.* » (Pierre-Henri).

Historiquement, c’est là que fut initiée sa consommation : « Il commence (...) sa carrière en public comme boisson publique, et ce n’est que plus tard qu’il passe dans la sphère privée et devient une boisson domestique »<sup>132</sup>. Schivelbusch place son origine en Angleterre à la fin du XVIIe. C’est d’abord un lieu d’hommes « taillé (...) aux mesures de la civilisation masculine »<sup>133</sup> et il faut attendre le XXe pour y voir des femmes. La consommation de tabac y est également un grand classique. L’odeur incrustée dans les murs et leur couleur le prouvent généralement.

---

<sup>131</sup> SCHIVELBUSCH, *Histoire des stimulants*, op. cit.

<sup>132</sup> *Ibid.*, p. 41.

<sup>133</sup> *Ibid.*, p. 43.

### **1.1.1 « Petit noir » et « volutes bleues »**

Aujourd'hui, la première image qui vient à l'esprit est celle d'un homme qui prend un « petit noir » au comptoir, en grillant une cigarette, le matin de préférence... Ce stéréotype demeure puissant. De nombreuses personnes l'ont évoqué en y souscrivant. Certains le mettent en pratique régulièrement.

Un autre stéréotype émerge : celui de « l'intellectuel » (parisien), assis cette fois-ci, avec son café et sa cigarette, un journal, ou mieux un roman ou un essai, voire un cahier qu'il griffonne mystérieusement. C'est une image là encore très française – image au sens de figure imaginaire, mais également de représentation visuelle vue et revue (comme sujet photographique, comme carte postale). Elle évoque le temps pris pour soi, la réflexion et la créativité, ainsi qu'une certaine idée de la bohème... ou du moins de l'absence de contraintes, notamment professionnelles. Le café semble justement fait pour ceux qui veulent faire une pause dans la journée, se consacrer un moment tranquille, faire le point :

*« C'est même une activité quand t'es dans un café. Je me dis "je vais aller me faire un café-clope". (...) C'est une activité en soi – même si je peux lire un bouquin, un journal, passer des coups de fil, préparer un truc par écrit... (...) J'aime bien faire ça quand j'ai quelque chose à faire, des papiers à mettre en ordre... ou alors méditer, oui » (Lionel) ;*

*« Le café, c'est le seul endroit où tu vas pour ne rien faire. Il n'y a rien de plus simple que de se faire un café chez soi. Il n'y a aucune autre utilité que l'utilité sociale. T'arrives dans un café, des fois il se passe une demi-heure avant qu'on te serve, t'attends – jamais tu ferais ça dans une boulangerie. Les trois quarts des gens n'y vont pas parce qu'ils ont soif. (...) En même temps, très souvent, je viens avec mon journal. Ça peut prendre une heure... J'ai pas la tête baissée, je regarde autour... A la limite, je parle avec le patron, mais des trucs d'usage, "ça va"... Il y a des gens qui ont une relation extrêmement plus sociale, plus intime avec d'autres clients ou le patron. Je ne cherche pas forcément à rentrer en amitié ou en complicité » (Victor).*

Cette palette de représentations autorise tout un chacun à demeurer seul et inactif<sup>134</sup>, sans pour autant « perdre la face ». Le café est lieu de rencontre par excellence. C'est un lieu neutre, identifiable et accessible par tous, confortable, où il est aisé et agréable de se retrouver... pour prendre un café. Paradoxalement, la possibilité d'y évoluer seul est d'autant plus légitime que le café est un lieu de rendez-vous :

---

<sup>134</sup> « Rien de plus normal que de s'asseoir en solitaire et de lire un journal dans un café. (...) si les rituels du bistrot roulent autour du "nous", ceux du café se centrent sur le "moi". » [*Ibid.*, p. 84]



logiquement il peut arriver d'y attendre quelqu'un. Nul ne peut savoir si un client est seul ou sera bientôt rejoint.

### **1.1.2 Seul(s) au milieu des autres : l'« entre-lieu » du café**

Le café apparaît comme un « entre-lieu » dans la ville, un endroit où différentes distances sociales se côtoient, ce qui rend sa fréquentation polysémique<sup>135</sup>. Pour Sylvaine Conord, « espace ouvert, le café est aussi un lieu intérieur, parfois intimiste »<sup>136</sup>; elle ajoute : « L'espace-café se situe entre l'espace public et l'espace privé, l'individu et le collectif, l'anonymat et la sociabilité, les auto-mises en scène et les trajectoires de vie, les problèmes sociaux exprimés (verbalement ou corporellement) et leur dépassement, le "festif" et le repli, le jour et la nuit, etc. »<sup>137</sup>.

Le café est un lieu ambigu : on peut y réfléchir, y rêver, s'y confier des secrets ou s'y prodiguer des conseils, y prendre des décisions personnelles, mais aussi y débiter des histoires d'amour et y jouer des scènes de rupture... On peut y passer inaperçu tout en évoluant dans un contexte éminemment social.

Victor par exemple, insiste sur cette tension entre « entrée en soi » et inscription dans l'espace public, celui du café, celui du quartier, celui de la ville :

*« C'est un lieu social par excellence. J'aime me retrouver dans un lieu où les gens parlent même si je ne participe pas. L'observation aussi. Les comportements. Il y a des choses contradictoires... car j'aime la tranquillité aussi, j'adore lire mon journal. C'est comme les chats, qui sont seuls mais ont toujours un poste d'observation. C'est une façon de s'inscrire dans son quartier (...) C'est une façon d'appartenir à la ville. J'adore la ville. Remarque, même si je vivais à la campagne, j'irais au café du village... La différence, c'est qu'à la ville, tu n'es pas obligé de communiquer avec les gens. Appartenir à une ville, se sentir solidaire du quartier » (Victor).*

Lieu ambigu de distance et de proximité, cristallisation des relations sociales et de leurs codes d'interactions – des plus lâches aux plus serrées –, le café est le décor emblématique de la consommation conjointe de café et de tabac :

---

<sup>135</sup> Pour une analyse des liens entre gestion de l'espace et interactions sociales dans les débits de boisson, et leur régulation par les échanges de « coups » et de cigarettes, cf. Dominique DESJEUX, Magdalena JARVIN et Sophie TAPONIER (dir.), *Regards anthropologiques sur les bars de nuit. Espaces et sociabilités*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers Sciences Humaines et Sociales », 1999.

<sup>136</sup> Sylvaine CONORD, « La photographie comme méthodologie appliquée à l'étude des bars », in DESJEUX, JARVIN et TAPONIER (dir.), *Regards anthropologiques sur les bars de nuit, op. cit.* p. 85.

<sup>137</sup> *Ibid.*, p. 107.

*« C'est une espèce d'archétype... plutôt un moment agréable. Soit c'est un moment convivial, soit c'est un moment pris pour soi. J'aime bien l'ambiance des bistrots. Des fois, j'invite quelqu'un chez moi, mais on va au bistrot boire son café. C'est la même différence que la bière qui sort de ton frigo et la bière que tu prends au bar en bas de chez toi. Et c'est pas une question de goût, je préfère même le café chez moi ! Mais c'est une figure classique. Quand tu rentres dans un bistrot, c'est le cas typique : une personne attablée avec un café et une cigarette. Tu rentres dans n'importe quel café, à n'importe quelle heure... ou plus tard, disons avec un demi et une cigarette. Ça m'évoque les films de Sautet où beaucoup de scènes se passent au café... Même la loi sur l'interdiction du tabac dans les lieux publics, ce sera très difficile de l'imposer dans les bistrots. Les gens qui aiment bien les cafés et les cigarettes, généralement ils aiment bien les bistrots... (...) C'est plutôt attractif, c'est associé à un certain plaisir. La personne est seule mais elle se fait un petit plaisir égoïste, elle se prend un moment pour elle... je trouve ça agréable, même seule. On peut ajouter le journal aussi. C'est un petit moment, pas longtemps, une petite pause dans la journée » (Anne).*

### **1.1.3 Du « bla bla de filles »**

Le café est un lieu de sociabilité, notamment de sociabilité amicale, et plus spécifiquement féminine. Au lycée, entre deux cours, les garçons vont plutôt au café pour faire un *flipper* quand les filles s'y rendent pour « papoter » autour d'une tasse – généralement de café, la consommation la moins onéreuse à une époque de la vie où l'argent de poche est précieux.

La pratique persiste et se transforme à l'arrivée en fac. Zoé, étudiante encore au domicile familial, décrit ce phénomène avec force détails, et en livre quelques-uns des enjeux :

*« Sinon, c'est dans les cafés, où ça devient plus quelque chose de social. J'ai des amies, on se voit, généralement on se retrouve dans un café, et toutes on en boit et toutes on fume. Et là, café-clope, c'est vrai que ça devient plus... un moyen de se rencontrer. Enfin, c'est plus le lieu où on se rencontre, où on discute et c'est vrai que quand on discute, on fume beaucoup plus. Ça m'arrive tout le temps, au moins cinq fois par semaine. (...) Enfin, on sort, on fait d'autres trucs, mais c'est vrai que ça commence ou ça se termine toujours par un café. Pour se donner rendez-vous, c'est plus pratique, et pour se remettre en forme, c'est bien. (...) Sinon, ça peut être vraiment on passe l'après-midi dedans, vraiment de deux à sept heures dedans ! (...) C'est des amies proches. Que des filles. Mes meilleures amies. C'est vrai qu'il y en a pas mal qui sont parties pour leurs études et quand elles viennent sur Paris, c'est pour discuter vraiment... des heures et des heures sur ce qui se passe, enfin, sur ce qui c'est passé, tout ça... Et c'est vrai que c'est plus simple que de se rencontrer chez les uns chez les autres parce qu'on habite loin, et puis... c'est... c'est l'ambiance, parce qu'on peut partir se balader si on veut, faire un truc... (...) En une après-midi, c'est au moins deux cafés. Enfin, au bout de deux, je sature quand même... enfin, deux de suite, j'ai du mal, mais comme on reste l'après-midi, faut consommer... Ouais, on en prend deux. Et les cigarettes... Ola !! En groupe... Je*

*sais pas. Sur une après-midi, peut-être pas un paquet, mais presque. On sent même plus... Moi, j'ai remarqué je sens même plus le goût des cigarettes, ça passe tout seul... enfin, ça passe... c'est vraiment le geste... euh... c'est comme quand je suis au téléphone, c'est clope sur clope sans vraiment savoir pourquoi... (...) J'ai remarqué, c'est plus on va parler... enfin, plus l'ambiance est bonne, déjà – si on se fait chier, moi, je vais pas fumer beaucoup, contrairement à ce qu'on pourrait croire. Mais comme c'est vraiment des bonnes amies, on a plein de trucs à se raconter parce qu'on se voit... enfin, on se voit souvent, mais comme c'est des amies proches, on discute, on discute, l'ambiance est vraiment bonne. Et plus on parle, enfin, plus je parle, plus j'ai envie de fumer. Là, j'ai envie de fumer par exemple. (...) On parle un peu de tout ce qu'on a fait. Et puis elles ont toujours des problèmes avec leur mec, donc... ça parle, tout ça. Parce qu'on a pas des relations super stables, donc, ça change, et puis c'est toujours sujet à rire. Puis après, ça part plus sur des thèmes plus généraux, sans que ce soit forcément des faits. (...) Le café, c'est peut-être plus convivial. En tous cas, c'est un lieu neutre pour tout le monde, il y a des gens qui passent, c'est sympa. Et puis, il y a pas les gens autour – parce qu'on n'habite pas seul – frères et sœurs, parents... qui peuvent écouter, quoi ! » (Zoé).*

C'est l'alchimie qu'il permet entre espace public et intimité qui rend attirant le café comme lieu de rencontre et de discussion. Propice aux confidences, aux commentaires et aux conseils (généralement relatifs à la vie privée), il donne l'occasion d'une « session de bavardage entre filles » où se raconte du « bla bla de filles » (Adèle). Il apparaît ici presque comme un prolongement de la chambre, dans un contexte d'autonomisation de la famille. Outre l'espace et le temps, la consommation conjointe de café et de tabac accompagne et même définit le moment dans sa spécificité.

Pour les jeunes femmes un peu plus « installées » dans la vie, la trace, voire la nostalgie de cette époque estudiantine marquent encore les esprits et les habitudes. Même plus sporadique, la pratique se perpétue comme un îlot de féminité partagée – on est loin du café réservé aux hommes ou aux femmes de mauvaise vie :

*« J'aime beaucoup les cafés. Ça m'arrive juste pour le plaisir d'entrer dans le café. Ou en terrasse, l'été, j'aime bien. Le café, c'est souvent un lieu de sociabilité, un endroit où je vais rejoindre mes amies. On se fait une discussion de deux heures autour d'un café. C'est un peu un théâtre où t' observes les gens, aussi. L'été, il y a les terrasses, qui sont aussi des postes d'observation. C'est un petit laboratoire humain... (...) Je retrouve des copines surtout. On est là pour se raconter nos histoires et tout. Ça a toute une symbolique : "Je te paye un café, viens on va discuter"... En groupe d'amis, pas vraiment, plutôt à deux. Le café est associé aux discussions, aux confidences, tout ça... (...) J'ai des souvenirs de la fac où on traînait des heures, on refaisait le monde à plein... Maintenant, avec les copines, c'est plus on se prend une demi-heure avant de faire les boutiques » (Bénédictte).*

La cigarette et le café apparaissent comme autant d'objets de sociabilité. Ils entretiennent des liens privilégiés avec la parole, son expression, qu'ils sont censés accompagner, voire faciliter, son échange aussi, au sein du cercle de sociabilité qu'ils

décrivent, circonscrit notamment par le partage de la table et du « nuage » de fumée. Les caractéristiques sociales et culturelles du « boire » se retrouvent<sup>138</sup>. Comme pour l'alcool notamment, la consommation se joue d'abord dans un partage d'espaces-temps, d'objets et d'actions, dans un contexte d'interactions avant que les questions d'ivresse (ou des effets en général) n'entrent en jeu<sup>139</sup>.

Le café au café, et accompagné d'une cigarette, cela reste un grand classique – seul, pour prendre un temps à soi tout en baignant dans une certaine chaleur humaine, à plusieurs, pour bavarder. Dans ces circonstances, ce qui est mis en avant c'est le plaisir lié à la pratique d'une (non) activité dans un certain lieu, avant même celui plus directement corrélé à l'absorption de substances particulières.

Mais c'est aussi une question de moment et de projection dans le temps : le matin et le début d'après-midi apparaissent comme des périodes privilégiées pour le café, et à partir d'une certaine heure (disons onze heures trente, puis dix-huit heures), viennent l'apéritif et sa boisson de référence, forcément alcoolisée<sup>140</sup>. Avec la question des rythmes, celle des « effets » apparaît plus nettement.

## **1.2 A la fin du repas**

---

Une autre circonstance privilégiée pour la consommation conjointe de café et de tabac se situe ainsi à la fin du repas, en raison d'attendues vertus « digestives ».

### **1.2.1 Un « passage obligé »**

De façon systématique, les personnes rencontrées prennent un café et une cigarette après leur déjeuner. Ils désignent cette pratique comme une habitude quasiment obligatoire. Raphaëlle explique : « *J'ai beaucoup de mal à bouffer et à partir sans café ni clope* », et Zoé va plus loin : « *Si je finis un repas sans café, je suis pas bien* ». Valérie l'exprime autrement : « *mon café du midi, c'est sacré !* ».

---

<sup>138</sup> Terrain n°13 : Boire, 1989 ; Socio-Anthropologie n°15 : Boire, 2004.

<sup>139</sup> NAHOUM-GRAPPE, *La culture du l'ivresse*, op. cit.

<sup>140</sup> Il est notable que les deux sont réputés « attirer » la consommation de tabac.

Cette habitude est d'autant plus ancrée qu'elle est acceptée socialement, voire encouragée. C'est « *une forme d'institution* » (Valérie), une sorte de tradition nationale à laquelle sacrifier, entre collègues ou en famille.

Par exemple, Pierre-Henri expose les éléments qui constituent sa force à l'hôpital et à l'école de soins infirmiers :

*« C'est un moment qui ponctue la journée, c'est un moment de détente. Dans la mesure où c'est un moment clef, enfin, plutôt un passage obligé. C'est un moment, on sait tous pertinemment qu'il va venir. C'est une sorte de parenthèse dans la journée. C'est une habitude collective, mais une habitude importante... d'ailleurs c'est inconscient, ça coule de source... enfin, pour les fumeurs, pour nous, oui. (...) Tout le monde va au même endroit. Tu te prépares à l'après-midi »* (Pierre-Henri).

Raphaëlle met en exergue le poids de la norme dans ses conduites, norme qui inclut la prise d'un café et d'une cigarette à la fin d'un repas :

*« Chez mes parents, je prends un café, mais pas de clope – ils n'aiment pas ça. Je prends un chocolat avec. Sauf s'il y a du monde qui le fait, des gens externes, qui neutralisent et le font aussi. Le café-clope après le repas, c'est très normalisé comme acte, il y a beaucoup de gens qui le font. C'est un plaisir autorisé. Alors que le matin, le café et la clope, si mes parents le savent, c'est une grosse baffe dans la gueule ! »* (Raphaëlle).

La pratique est tout à fait banalisée à la fin du déjeuner. C'est peut-être le moment de consommation « culminant », celui partagé par le plus grand nombre :

*« Dans les gens qui ont arrêté, ce qui manque le plus, c'est la clope du café de midi. En plus, c'est un élément social, un moment de détente, de convivialité. Il y a plein de gens qui fument peu et exceptionnellement après le repas avec le café »* (Victor).

### **1.2.2 Un élément structurel du « vrai repas »**

Plus le repas se rapproche de son modèle archétypal, plus le café – et dans une moindre mesure la cigarette – s'y intègre :

*« Au resto, parce que c'est un repas. Et chez moi, sans invités, pas de café.*

*- Pourquoi, c'est pas un repas ?*

*Si. C'est vrai que c'est bizarre. Quand il y a un invité, c'est plus un repas, je dirais pas entrée-plat-dessert-café, mais ça ressemble plus au resto. Comment dire ? Déjà, tu restes plus longtemps à table. T'es souvent ballonné... Un bon petit café pour faire passer tout ça. C'est plus des gros repas, c'est peut-être pour ça. Bonne question... c'est un rituel : un bon petit café après ce bon repas.*

*- Un rituel ?*

*Une habitude plutôt. Je pense que justement, ça vient de la comparaison restaurant-invités. C'est comme au resto, sauf que c'est toi qui fais la cuisine. T'as un mec qui te propose un café, un digestif, c'est une habitude du resto » (Octave).*

Un repas pris au restaurant est sans conteste supposé finir par un café – et une cigarette – qu'il se déroule à la mi-journée ou le soir. La norme s'étend au domicile quand la présence d'invités confère au repas un caractère d'exception et un statut plus distingué qu'à l'habitude.

Pour d'autres, la norme s'applique à partir du moment où le repas présente une certaine tenue :

*« Le soir, j'en prends assez facilement aussi, après le dîner. C'est le moins systématique je pense parce que quand tu me dis café, je pense au déjeuner et au matin... Le soir, tu me diras, j'ai pas une hygiène alimentaire réglo, je peux bouffer une connerie, auquel cas je prendrais pas systématiquement un café.*

*- Tu prendras un café dans quel cadre ?*

*Repas assis » (Estelle).*

Seuls certains repas – les « vrais » – appellent une conclusion par café et tabac, ce qui n'est pas le cas par exemple d'une prise de nourriture à son poste de travail :

*« Au boulot, à midi, si je mange devant l'écran, il n'y a pas forcément de café après, ou c'est un café du jour, comme les autres. (...) En fait, c'est pas un repas, c'est pas un vrai repas, y a pas de coupure. Tu continues à travailler, enfin, à travailler, tu changes pas de situation. Après un repas, le café, ça clôture. Là, c'est pas vraiment un repas » (Octave).*

Ici, si un café et une cigarette arrivent après manger, ils s'inscrivent dans la structure et l'économie des consommations qui organisent la journée professionnelle.

De même, revenir sur son lieu de travail prendre un café et une cigarette après le déjeuner inscrit la double consommation dans la structure des pauses plutôt que dans celle du repas :

*« Là où je bosse, au retour de la cafét', on va se faire un café-clope, mais qui revient à une pause en fait. Qu'est-ce qu'elle a de différent d'avec les autres ? Elle nettoie un peu la bouche de certains goûts. Elle refait plonger dans ... tu repars avec un goût que t'as habituellement dans la bouche, le goût qui pue de la clope et du café. Là, tu te dis « bon, c'est plus le repas, je suis au boulot » - fini le goût des frites ! Mais cette pause n'a pas grand chose de différent par rapport aux autres... » (Martin).*

Ici, les objets, espaces et actions mis en jeu tendent à qualifier la consommation conjointe du café et du tabac en « pause café » dans le cadre professionnel. Ce sont les

sensations qui en découlent, notamment au niveau de la bouche, qui viennent indiquer physiquement à Martin qu'il est en train de travailler – le « goût du travail » en quelque sorte.

C'est justement ce changement de qualification du « café-cigarette » de la fin du repas, synonyme de plaisir, en quelque chose de plus strictement professionnel, qui fait préférer à Valérie la pratique au restaurant :

*« A midi, la plupart des gens prennent le café dans la machine de leur bureau. Moi, je préfère le prendre au resto, même en le payant plus cher. Et puis, j'aime bien prendre le café là où j'ai pris le repas, dans la foulée. Prendre mon temps à la fin, là où j'ai mangé. C'est un peu le rituel, on t'apporte ton café, tu vas prendre ta clope... si tu dois aller le chercher à la machine, sortir de ton bureau... il y a plus de plaisir à le prendre » (Valérie).*

Le fait de rester à table, sur le lieu et dans la configuration du repas pris ensemble, intègre le café et la cigarette qui l'accompagne à la convivialité associée au partage de nourriture, et plus spécifiquement à la structure du « manger au restaurant », conclu par « le fameux "le café et l'addition", la phrase un peu toute faite... » (Martin).

C'est seulement lorsqu'une prise de nourriture est estimée constituer un « vrai repas » (composés de plusieurs plats, pris à table par plusieurs convives) qu'elle est estimée devoir se terminer par un café et une cigarette. Réciproquement, tout se passe comme si la fermeture par un café et une cigarette d'un repas venait en retour qualifier ce dernier en « vrai repas » : « *Après le repas de midi, en général, c'est à la fac, c'est dans les machines, donc c'est pas bon. C'est vraiment... parce que c'est du café que j'en prends !* » (Zoé).

### **1.2.3 Les fonctions et sensations associées**

En plus d'opérer une transition entre différents temps sociaux, celui révolu de la matinée et du repas, celui anticipé de l'après-midi à venir, la consommation conjointe de café et de cigarette, par la préhension et la manipulation d'un certain nombre d'objets, et par l'inscription dans l'espace qu'elle tend à engendrer (matérialisée par la fumée), joue également sur des qualifications contradictoires du temps présent, entre temps pris pour soi et temps donné aux autres :

*« Chez mes parents, je prends du recul par rapport à la table, je vais me chercher un petit cendrier et je m'allume une clope. Mon père gueule un peu, soit disant je l'incommode avec ma fumée, ma mère lui dit d'arrêter et je fume peinard... Ça te*

*permet de te détacher de la discussion... et au contraire, aussi parce que le café te donne un petit coup de pêche, ça te remet dans la discussion » (Martin).*

Dans ce cas, entre également en considération des phénomènes d'identification des fumeurs à leur consommation et de « solidarité » des fumeurs entre eux (ici le fils et sa mère).

Finalement, seul Victor déclare avoir fini par perdre le caractère exceptionnel de ce temps à part :

*« Ça n'a plus rien de spécial, mais je le déplore. Je fume tellement, c'est instinctif. Pour ceux qui fument peu, c'est un moment privilégié. Moi, comme je bois beaucoup de cafés et que je fume beaucoup de cigarettes, je regrette, mais je n'éprouve pas de plaisir particulier à ce moment-là » (Victor).*

Toutefois, au cours du même entretien, il place tout de même le café pris après un bon dîner dans la sphère du superflu signifiant :

*« Le soir, je n'ai pas de besoin physiologique. Au restaurant, c'est une façon de ponctuer un repas avec des gens que t'aimes bien. Une façon de ne pas partir. Une façon de clore. Ça ferme la parenthèse, le café » (Victor).*

Le café et la cigarette prise à la fin du repas rentrent dans un certain ordre des choses, ancien et puissant, qui concerne toutes les sphères de sociabilité et de socialisation, jusqu'aux plus légitimes, comme la famille et le travail.

Malgré son aspect systématique et parfois obligatoire, la consommation de café et de tabac à la fin du repas n'en demeure pas moins définie par la quasi totalité des interviewés comme un grand plaisir. Beaucoup emploie la métaphore de la cerise sur le gâteau. La plupart expriment l'idée d'un aboutissement qui autorise et facilite le passage vers une autre partie de la journée. Pour Simon, il s'agit de *« faire une pause, faire autre chose que retourner directement au boulot. Faire une petite pause hors du temps, une petite étape qui te ramène à la vie normale... »*.

De considérations d'ordre social, surgissent alors des dimensions plus personnelles, centrées sur les effets physiques de la consommation. L'articulation se vit au niveau des sensations : *« Le café te stabilise. A la fin d'un repas, ça annihile tout ce que t'as eu avant, ça rectifie »*. Alice exprime elle aussi le changement en des termes très physiques :

*« C'est comme la couche finale d'un truc. Ton ventre se remplit de couches, et le café c'est la cerise sur le gâteau, ça arrondit le truc et tu peux passer à autre chose. Si je bois un thé, c'est purifiant, ça nettoie le corps, ça ne remplit pas. Le café, la*



*clope, ça te pénètre vraiment dans ton corps. Le thé, ça rentre, ça ressort en pipi, ça passe à travers sans laisser de séquelles » (Alice).*

Anne et Pierre-Henri offrent une lecture plus physiologique du phénomène, tout en conservant une dimension subjective à l'effet ressenti :

*« Je me sens un peu lourde après le repas, et le fait de prendre un café et une cigarette, j'ai l'impression que ça me fait digérer » (Anne).*

*« C'est une explication comme une autre, même si c'est subjectif aussi : la nicotine a la propriété de diminuer l'activité digestive, de détendre les parois, ça rend la digestion plus agréable. T'as bien mangé, et après tu te sens bien, je sais pas comment l'exprimer » (Pierre-Henri).*

Victor, dont la consommation de tabac est depuis son origine corrélée à des questions de régime amincissant, réitère l'importance des effets d'un produit et des sensations associées, mais souligne des aspects plus pragmatiques :

*« En gros, quand tu manges, si juste après tu fumes, ça coupe la faim. D'autres vont prendre un dessert pendant ce temps... C'est au niveau du goût. Et ça t'occupe les mains, tu fais l'un, tu peux pas faire l'autre ! » (Victor).*

Ainsi, un des effets reconnus et attendus de la consommation combinée de café et de tabac, outre sa fonction de « lubrifiant social »<sup>141</sup>, est à mettre en lien avec la prise de nourriture, sa forme attendue et son assimilation par le corps. Un autre est à rapprocher du « réveil », entendu à la fois comme moment, comme « activité » et comme état.

## **1.3 Le matin**

---

Le matin offre au café un cadre temporel de consommation *a priori* légitime, au vu de ses fonctions réputées stimulantes et d'une habitude ressentie aujourd'hui comme une tradition<sup>142</sup>.

### **1.3.1 Au petit-déjeuner ou à sa place**

Cependant, son association au tabac et son absence d'association à de la nourriture peuvent la faire basculer du côté « indigne » des absorptions du corps. La

---

<sup>141</sup> FISCHLER, *L'omnivore*, op. cit.

<sup>142</sup> C'est au tournant du XIXe siècle que le café « pénètre la sphère domestique au petit-déjeuner » [SCHIVELBUSCH, *Histoire des stimulants*, op. cit., p. 41].

consommation au saut du lit de café et de tabac, en lieu et place de petit-déjeuner, relève du marginal. Cela n'empêche pas ses pratiquants d'y être extrêmement attachés. Pratique propre à susciter l'opprobre social, sa mauvaise image en référence à la norme la plus répandue, fondée sur la santé et même de la bonne forme, peut aussi se montrer attrayante. C'est le « *petit-déjeuner des champions* » comme l'a défini ironiquement, *via* ses personnages, le scénariste des mythiques *Smoke* et *Brooklyn Boogie*<sup>143</sup>. Il indique d'emblée un certain rapport au corps, à ce qu'il ingurgite, à la manière dont en sont gérées les énergies entrantes et sortantes. En tant que « technique de soi », la pratique du « café-clope » au réveil signe un refus d'adhérer à la norme dominante en termes de consommation alimentaire et d'entretien physique.

Simon, Martin, Karim et Marie-Gaëlle commencent leur journée en buvant du café et en fumant du tabac – sans y ajouter de nourriture :

*« Je me lève, je fais mon café, je me recouche, j'attends qu'il passe. C'est une sorte de réflexe. De mon lit, j'entends le truc qui percole, à la fin le bruit change, je sais que c'est fini. Je m'accorde encore cinq minutes, et je me lève. Je m'habille, enfin j'enfile une petite liquette, je bois une gorgée de café très sucré – on me l'a toujours dit. (...) Un gros café, plein de sucre, et une clope... au moins deux fois du café et deux clobes »* (Simon) ;

*« Cinq minutes après m'être réveillée, le temps que le café passe. J'allume pas ma cigarette avant, mais c'est assez rapide. (...) C'est 2-3 tasses de café et 2-3 cigarettes. C'est des tasses moyennes »* (Marie-Gaëlle) ;

*« Je me lève. Je vais pisser. Je vais voir la cafetière : soit il reste un mug<sup>144</sup> parce que comme j'en fais pour cinq et que ça doit faire à peu près trois mugs ou deux mugs et demi, et comme je suis le seul à boire du café à la maison... Je le mets au micro-ondes et pendant 50 secondes ou 1 minute, je prépare un autre café bien frais pour boire après, quand je serais sorti de ma douche, avant de partir, et qui peut s'accompagner d'une deuxième clope... Mais c'est pas systématique parce que ça veut dire une autre pause et j'ai pas forcément le temps... »* (Martin).

Parmi les premiers gestes de la journée, les premiers objets manipulés au réveil, viennent très vite ceux qui ont trait au café, puis à la cigarette. Le début de la journée ici, c'est préparer et boire un café, allumer et fumer une ou plusieurs cigarettes :

*« Je me pose, je suis bien. Je me réveille. Cinq, dix minutes. (...) C'est mon petit-déjeuner, celui-là j'en ai besoin. Je ne peux pas te dire pourquoi mais j'en ai besoin. D'autres gens ont besoin de manger le matin, moi je ne mange pas, à la place je vais prendre mon café et ma cigarette, c'est comme ça que je débute la journée. C'est le truc pour débiter la journée »* (Karim).

---

<sup>143</sup> *Op. cit.*

<sup>144</sup> Tasse droite et haute, dont l'usage est répandu dans les pays anglo-saxons.

L'idée force est celle de *réveil*, entendu à la fois comme retour de d'énergie, rassemblement de soi, recomposition du corps et de l'esprit et comme « récupération » de ses capacités relationnelles :

*« Je suis quand même pas réveillé si j'ai pas cette pause pour me réveiller, tout me soûle assez vite, c'est-à-dire je suis lourd, j'ai pas envie d'être dehors. J'ai vraiment "la tête dans le cul" et pas du tout envie de voir des gens et j'ai qu'une envie c'est rentrer me poser et me prendre mon café. (...) Le café, ça te met quelque chose dans la bouche, ça te fait passer quelque chose dans le corps, tu sais que t'as donné un peu d'essence à ton corps, t'as ingurgité quelque chose de chaud, tu sors pas le ventre vide. Mais c'est psychologique aussi, si j'ai pas cette pause solitaire, c'est difficile d'affronter, enfin, pas d'affronter, mais de... par exemple de faire la queue dans un magasin ou de sourire à la boulangère... » (Martin).*

Ce double retour à la réalité (« intérieure » et sociale) est lié à la consommation conjointe de café(s) et de cigarette(s) ; pour certains, c'est sur la combinaison des deux que repose le mécanisme de réveil, pour d'autres, l'un des deux produits plus spécifiquement est au cœur du processus, ou bien se partagent-ils les vertus « régénérantes ».

Pour Simon, par exemple, la préparation et la consommation du café se font dans l'automatisme, la cigarette arrive seulement quelques minutes plus tard, mais elle est décrite comme un geste « conscient » :

*« La clope du matin, c'est la plus importante, elle a un effet « je reviens à la vie ». C'est le premier geste vraiment conscient que je fais quand je me lève. C'est la volonté, contrairement au café, automatique, qui vient en premier. (...) Si j'ai pas de café, ma journée commence pas, c'est simple. Donc, c'est clair que je vais prendre un café » (Simon).*

Pour Victor, c'est avant tout la cigarette qui donne le retour à soi, à tel point que le café peut attendre la rue, où c'est dans un débit de boissons qu'il sera consommé :

*« Ma première cigarette, c'est au réveil. C'est ce qui me réveille, ce qui m'assure de sortir de mon lit. Mon paquet est près de mon lit : avant de dormir, je fume une dernière cigarette. Et la première je la fume dans mon lit. C'est ça qui me fait passer d'un état à un autre. Il y a deux réveils : la sortie du sommeil, et l'entrée dans la vie, dans la journée, qui est plus liée à la cigarette » (Victor).*

Quant à Martin, qui a pu deviser pendant plus d'une heure de ses « cafés-clopes » matinaux, il livre des éléments d'analyse des mécanismes de sa « renaissance » liés à la pratique :

*« Le premier café avec une clope, tranquille, c'est le début d'une journée !... (...) C'est un moment tranquille, sans être très constructif, tu passes des choses dans ta tête, tu prévois ce que tu vas faire dans la journée, ou au moins la demi-journée...*

*C'est une mise en condition pour la journée. Une sorte de pause post-réveil qui permet de sortir de l'état endormi et de passer à l'état "je suis actif". Parce qu'après... c'est des gestes... Jusqu'à l'arrivée au bureau, tout ce qui se fait jusqu'au premier café au bureau, qui est aussi avec une clope à la cafét', c'est une espèce d'enchaînement qui est toujours pareil : nettoyage, repassage d'une chemise, départ, descendre les poubelles, métro, traverser la cité universitaire, badger, appuyer sur le clavier pour que l'ordinateur s'allume et zou ! » (Martin).*

Commencer la journée par une pause, un sas, une douce transition... se rassembler, se concentrer presque, et prendre du courage avant d'« attaquer » une série d'actions qui relèvent de l'efficace. C'est la fonction que semble attribuer Martin à sa consommation matinale. Après celle-ci, c'est le vrai démarrage.

Les discours de ceux qui prennent également du café et du tabac en guise de petit-déjeuner, mais passent auparavant sous la douche, semblent de même ordre que ceux tenus par les « puristes » qui pratiquent au saut du lit :

*« Je prends ma douche, puis je m'habille, je prends mon café, j'émerge pendant une demi-heure avec ma clope et mon café avant de partir ou de faire autre chose. J'ai besoin d'un temps pour me réveiller. (...) C'est un moment de recueillement où je me réveille, c'est la phase de transition entre le sommeil et la journée qui démarre. C'est un moment personnel. (...) Je me mets toujours au même endroit. Je me mets sur ma table et je prendrais pas mon café dans autre chose que dans un mug. J'aime bien un grand café » (Estelle).*

Les idées de rassemblement de soi, de retour à la vie, de transition entre la nuit et le jour, se retrouvent – ainsi que le caractère objectif de la fermeture morphologique des actions engagées autour du café et du tabac : les choses se font immanquablement dans un certain ordre, à un certain rythme, avec les mêmes objets.

Lionel, de son côté, souligne, par défaut, l'efficacité en termes de changement d'états de ces routines maintes fois répétées :

*« Je prends ma douche, et puis un café et une clope en même temps. (...) C'est assez minuté. J'allume ma cafetière, je vais prendre ma douche et je reviens prendre mon café. (...) Il y a des écarts de temps en temps, je peux allumer ma clope avant de mettre la musique ou l'inverse...*

*- Qu'est-ce qui se passe si tu les as pas ?*

*J'ai pas l'impression d'être réveillé encore. C'est vraiment le truc qui marque entre la nuit et la matinée. Tu passes dans la journée, quoi, tu commences la journée.*

*- Et si t'as pas l'un ou l'autre, tu fais quoi ?*

*Je bois mon café en arrivant au boulot, je taxe une clope à l'arrêt de bus... je reporte, mais je vais dormir dans le métro, ça c'est sûr ! » (Lionel).*

Octave lui aussi, qui a accepté de cesser cette habitude pour ne pas incommoder sa compagne, explique que cela ne signifie pas qu'il peut s'en passer pour se réveiller, mais plutôt qu'il sort de chez lui « sans être réveillé » :

*« Faut noter que dans la vie de tous les jours j'en prends plus à la maison. Ni café, ni clope. Quand je pars travailler, je me lève, je prends ma douche et j'y vais.*

*- Tu peux te réveiller sans café alors ?*

*Non. Je me réveille après. Mon corps se réveille puisqu'il me transporte jusqu'au métro, mais je dors. En arrivant, je monte au troisième prendre un café et je redescends ouvrir mon bureau. Ou alors je commence par aller à mon bureau, je chope une ou deux personnes avec qui aller boire mon café. Mais ma journée commence là » (Octave).*

Pour reprendre les termes de Natacha, « boire du café, des fois, ça peut être vital, le matin par exemple ! Surtout quand tu dois parler à des gens au travail ».

Agissant comme une véritable « douche intérieure »<sup>145</sup>, le café est supposé ramener à la vie, faire démarrer la journée, initier un cycle quotidien. Avec l'association au tabac, cette idée est renforcée, en venant se marquer au plus intime des corps : « *La première clope du matin a quand même un effet laxatif bien connu* » (Lionel).

La double consommation apparaît ainsi comme une clef des rythmes quotidiens, des plus « naturels » au plus « culturels ».

Pour ceux qui prennent un café et une cigarette après leur petit-déjeuner, la consommation relève plutôt de la logique de clôture des prises de nourriture. Pour illustration, Zoé affirme d'emblée : « *Ben, je fais les trois repas, déjà* ».

Cela n'empêche pas certains de conserver le caractère systématique et indispensable de la consommation pour des raisons liées à la notion centrale de « réveil » – Zoé, par exemple, place la possibilité de pratiquer sa consommation au cœur de choix de vie importants :

*« Si je suis pas chez moi, je fais la même chose, dans la mesure du possible. C'est con, mais si j'avais un copain... Enfin, par exemple, mon copain actuel ne fume pas, mais il tolère que je fume chez lui alors qu'il fume pas du tout. Mais je pense que s'il me faisait chier à me dire "tu fumes dehors", je pense que je voudrais moins aller chez lui. Ou alors si je dormais chez une copine qui fumait pas, c'est vrai que j'aurais peut-être tendance à moins y aller, parce que c'est un... confort, quoi ! » (Zoé).*

---

<sup>145</sup> Selon le mot de l'écrivain Phillipe DELERM lors d'une émission sur France Inter.

Autres cas possibles, le tandem café-cigarette peut être dissocié ou « altéré » par de la nourriture – perdant ainsi son essence, y compris chez des amateurs du « couple » à d'autres moments de la journée :

*« Au réveil, directement, je me douche, je sors de la douche, je prépare mon café, je m'habille, mon café a coulé. Je viens là, dans le salon, je m'efforce de manger un peu. Je m'assois en écoutant France Inter. C'est le rituel du matin. Si j'ai pas un café et France Inter, je suis grognon toute la journée. Café ou thé, quelque chose de chaud. J'essaye de me contraindre à boire quelque chose de chaud et à manger un peu. En plus, je fais des hypoglycémies, donc j'anticipe. Ensuite je vais en cours, je fume ma première clope à 9 h en arrivant à l'école » (Pierre-Henri) ;*

*« - Le matin, tu bois un café aussi ?*

*Oui, toujours. Tous les matins.*

*- Tu te réveilles, tu fais quoi ?*

*Je vais prendre un café, enfin, je déjeune.*

*- Tu manges ?*

*Oui, bien sûr. Un kiwi, des céréales, et je bois un café.*

*- Et la clope ?*

*Une demi-heure après en gros. Je m'active un peu avant.*

*- Tu prends ta douche avant de fumer ?*

*Oui. Je m'allume pas ma clope quand j'ouvre les yeux ! Mais celle-là, la première, elle est vachement bien » (Adèle).*

Souvent, comme pour la relégation de la consommation en fin de repas, les raisons qui sous-tendent le refus de débiter la journée par un café et une cigarette malgré le goût avéré pour cette association relèvent de préoccupations d'ordre sanitaire touchant parfois à l'ordre moral :

*« Le café noir, à jeun... c'est lourd à digérer et puis je trouve ça malsain de fumer le matin. Ça te met sur une pente de journée où tu risques de boire beaucoup de café et de fumer beaucoup de clopes » (Alice).*

### **1.3.2 Les versions « plaisir », où le temps s'allonge**

Toutefois, en dehors du contexte spécifique et particulièrement « typifié » des journées de travail (pour ceux occupant un emploi stable et répétitif), les enjeux sont très différents, plus tournés vers le plaisir, le farniente, une certaine douceur de vivre :

*« Après, il y a les grasses matinées où c'est très différent.*

*- Et ça donne quoi ?*

*Café, clope, café, clope... Et là, c'est un plaisir. Alors qu'avant d'aller au boulot, c'est vraiment plus pour me réveiller. C'est plus pour combler un besoin le matin ! Il me les faut » (Lionel) ;*

*« Le week-end, c'est peut-être plus appréciable parce que je me lève plus tard et que je prends plus mon temps pour déjeuner. Et c'est vrai que plus on mange... mieux on mange, mieux le café-cigarette passe. C'est vraiment... quand on fait un repas de famille et que ça dure deux ou trois heures et que je me suis déjà interdit de fumer tout le repas, c'est vraiment... je sais pas comment expliquer, presque exaltant quoi ! Ouais, le week-end, c'est plus appréciable... je peux prendre le temps de boire un ou deux cafés et de fumer ma clope » (Zoé).*

La pratique peut ainsi évoluer vers une infinité de formes « dégradées » ; elle se décline également à plusieurs :

*« Moi, le café-clope du matin a un peu un historique. Ça me rappelle des trucs quand j'étais plus petite, je fumais depuis peu, j'étais en vacances avec ma cousine, mes cousins, souvent des lendemains de fête, on était un peu "dans le coaltar", pas lavés, en pyjama, "dans le potage"... ça, c'était collectif et ça représentait un univers plus grand que moi, et... pas de transgression mais quelque chose qui était pas clean forcément, c'est ça, pas clean, pas rangé. C'est un peu la caricature de la bande de jeunes, non, pas la bande... Mais quelque chose qui sort de ce que t'as appris : normalement tu te lèves, t'es propre, tu sors de ta douche. Je sais pas comment expliquer ce sentiment. Il y a aussi l'impression d'être un peu original, un peu... "cool", c'est pas forcément le bon mot, mais... j'ai retrouvé ça avec un copain, qui était très café-clope le matin. Ce café-clope là, c'est à la maison et pas tout seul. Moi, je l'ai jamais fait toute seule, mais eux, oui. Moi, c'est pas spontané, mais j'aime bien le faire avec des gens qui le font. (...) C'est mieux de le faire quand t'as pas pris ta douche. Ça fait un peu bohème... en même temps, ça fait un peu, pas authentique, mais... vrai, si. Authentique. Quand je réfléchis au fait de prendre une douche, être propre d'abord, et faire ça, ça a moins de charme. "Authentique, vrai", dans le sens "pas travaillé", "pas travaillé sur toi" – t'es au naturel quelque part. Par exemple le lendemain du réveillon, tout le monde se lève, la tête dans le cul, en pyjama, ou habillé avec des fringues qui traînent, et tout le monde prend un café et une clope. Je trouve ça convivial. Et ça permet de rallonger... quelque part c'est une continuation à la veille, une fête où t'es en groupe... c'est pas le début, l'ouverture vers la nouvelle journée, c'est plus la continuation, le lien entre la veille et la journée qui vient » (Raphaëlle).*

Ici, dans le contexte spécifique des vacances, le réveil est pris comme la fin de la nuit plutôt que comme le début de la journée. Il y a désir de faire durer un « être-ensemble » propre à la fête, lié au « refus » de se laver et à la consommation partagée de substances toxiques – « donc » impures – auxquelles viennent facilement s'intégrer le tabac et le café. Un effet grégaire s'observe, fondé sur le plaisir de transgresser ensemble une règle dominante, qui voudrait que le matin soit fait de culture physique,

de jus de fruits et de petits pains chauds... La convivialité du groupe est entretenue par ces pratiques considérées comme transgressives et « jeunes » :

*« Et il y a des situations "caféclopogènes" !... Les situations où j'ai le plus apprécié le café-clope le matin, c'est quand je travaille, en collectivité, et loin de chez moi. J'ai des souvenirs de colonies de vacances avec tous les animateurs qui se réveillent la gueule enfarinée et prennent un café et une clope au soleil. Là, tu peux pas faire autrement, c'est café-clope obligatoire ! Et en tournée, c'est pareil, quand tu tournes avec des spectacles. Tout le monde se lève, prend un café, une clope, et c'est vachement bien » (Lionel).*

### **1.3.3 En arrivant au travail : une « mise en condition »**

La consommation matinale de café et de tabac n'a pas lieu seulement à domicile. L'arrivée sur le lieu de travail est pour beaucoup l'occasion de prendre un café et de l'accompagner d'une cigarette, dans la mesure du possible.

Raphaëlle, par exemple, n'absorbe rien chez elle. Elle vient prendre son « petit-déjeuner des champions » directement au bureau – lorsqu'elle était à l'université, c'est vers le café qu'elle avait transféré ses consommations du matin :

*« Je ne prends jamais rien avant de venir au bureau. Le premier truc c'est un café et une clope, et c'est au bureau. (...) C'est une transition entre l'arrivée au bureau et le début du travail. C'est la mise en condition, la préparation pour le travail. Si j'arrivais et que je devais me mettre tout de suite au bureau, j'aimerais pas ça du tout. Celui-là, c'est la reproduction de ce que je faisais au café avant. Ça dure pas forcément longtemps, mais c'est un petit moment à moi où je suis tranquille. (...) Le matin ce qui est important aussi c'est le journal qui va avec. Le mieux c'est assise à mon bureau, toute seule, tranquille, avec mon journal, mon café, ma clope. C'est un truc que j'adorais faire au café, avant, et comme j'ai plus trop le temps, je reproduis un peu ça au bureau » (Raphaëlle).*

Cet extrait met en valeur l'idée d'une transition entre l'arrivée sur le lieu de travail et la mise au travail effective. Boire un café et fumer une cigarette – lire le journal – permettent d'amortir un « démarrage » qui sinon semblerait bien abrupt. Leur sensualité enveloppe leur amateur, mais le fait que leur consommation s'inscrive dans une durée connue leur permet de donner le signal de départ :

*« Le matin, j'arrive au rez-de-chaussée, je prends le café, je monte, j'allume mon ordi. (...) J'allume l'ordi, j'attends que le café refroidisse. Le fait de sentir le café dans la pièce, ça me met en conditions » (Valérie).*



Ici encore, ce sont les sens en éveil qui décodent une atmosphère comme étant propice au travail – d’autant que la trace olfactive est une empreinte laissée au plus profond des corps<sup>146</sup>.

En outre, de façon récurrente, est observé et établi un parallèle entre le démarrage de l’ordinateur et celui du « travailleur » – comme si l’utilisateur et sa machine se mettaient en phase en ce début de journée :

*« Mon premier café, c’est au bureau, dès que j’arrive, vers 9h. Le petit déjeuner, je le prends vers 8h15. J’arrive, je passe à la cafétéria, je prends un café. En allumant mon ordinateur, le temps de rentrer le mot de passe tout ça, je m’allume une clope, je bois mon café. D’ailleurs je ne prends jamais de rendez-vous à 9h parce que ça bouleverse mes habitudes. Le matin, faut que j’aie un café, une cigarette, et après je peux commencer à travailler » (Bénédictine).*

Le moment de latence imposé par les procédures d’allumage informatique trouve une résonance dans le temps nécessaire à l’employé de bureau pour s’offrir un café et une cigarette et se mettre au travail. Martin également décrit un enchaînement d’actions en lien avec le café notamment, circonscrit d’un côté par l’arrivée au bureau, la mise sous tension de l’ordinateur et l’entrée du mot de passe, qui initient et relancent la « quête » pour le café, et de l’autre côté par l’installation devant l’écran, qui marque la mise en route effective du travail, fruit croisé des intelligences humaines et artificielles :

*« J’arrive, j’appuie sur le clavier pour que l’ordinateur s’allume et zou ! Pendant ce temps, à la cafétéria, à la machine, un n°2, court sans sucre. Ou alors je passe voir dans les autres bureaux si quelqu’un veut aller boire un café. Il peut y avoir la clope avant le café. Je dis bonjour, je vais voir si quelqu’un veut aller boire un café. Je repasse par mon bureau qui est sur la route de la cafétéria, je rentre mon mot de passe et j’y vais » (Martin).*

La consommation de café et de tabac en arrivant sur le lieu de travail peut ainsi agir comme substitution ou comme réitération de la pratique effectuée à domicile au réveil, ou au café sur le trajet. Dans ces cas, elle en réaffirme les fonctions : du réveil tout court au « réveil social », qui autorise une sortie en dehors du domicile et des interactions dans les espaces publics, au « réveil professionnel », qui permet de commencer à travailler. C’est une transition, un entre-deux à la fois intime et statutaire.

---

<sup>146</sup> Alain CORBIN, *Le miasme et la jonquille. L’odorat et l’imaginaire social XVIII<sup>e</sup>-XIX<sup>e</sup> siècles*, Paris, Aubier Montaigne, 1982 ; Anne MUXEL, *Individus et mémoire familiale*, Paris, Nathan, coll. « Essais & Recherches », 1996 ; CANDAU, *Mémoire et expériences olfactives*, op. cit. ; Matthieu BAEZA, Céline LEROUX, Mélanie ROUSTAN, Stéphanie VINCENT, Dora VOICILA, « Sentir, ressentir, classer : de l’intime au social, l’économie des odeurs au quotidien », in Laure CIOSI-HOUCKE et Magali PIERRE (dir.) *Le corps sens dessus dessous. Regards des sciences sociales sur le corps*, Paris, L’Harmattan, coll. « Dossiers Sciences Humaines et Sociales », série « Consommations & Sociétés », 2004.

Ici aussi, leur absence – bien qu'exceptionnelle dans le cadre professionnel – est ressentie avec une grande violence :

*« Ça m'est arrivé une fois parce que... parce qu'il y avait pas de café. J'avais un peu mal au crâne. Mais ça, c'est aussi parce qu'on m'avait dit que la caféine, ça fait passer le mal de crâne ! J'avais un peu mal au crâne, j'avais la bouche pâteuse, j'étais pas bien, j'étais de mauvaise humeur et j'étais... ouais, c'était horrible ! Je m'en rappelle parce que je travaillais en été, c'était les vacances et normalement il y avait un service qui amenait du café, et là, il était venu, mais hyper en retard ! Normalement, il venait tout au début de la matinée, et là, il avait deux heures de retard et pendant deux heures, c'était vraiment la souffrance, je me sentais vraiment pas bien. Enfin, c'est sûrement pas physique, mais... et en plus j'aime pas fumer sans café, donc... au moins le matin, pour démarrer. Donc, en plus, j'étais un peu nerveuse parce que je ne pouvais pas fumer. Et après, je me rappelle, il est arrivé le café, et après la première gorgée, ça y est, c'était parti ! » (Zoé).*

Cette consommation, surtout quand elle est collective, peut également plus directement venir s'articuler aux pauses et autres moments de détente dans l'entreprise<sup>147</sup>, ou plus exactement s'inscrire dans la structuration des « temps de travail et de hors-travail », qui « organisent le temps au travail, un temps, donc, qui forme système »<sup>148</sup>. Ce schème peut par exemple s'appliquer aux pratiques de Lionel, Karim, et Matthias, membres de la même équipe technique dans un centre culturel :

*« C'est sympa. On se raconte nos soirées, ce qu'on a fait le week-end, on va parler un peu boulot. C'est un moment où on fait un petit briefing, savoir ce qu'on va faire durant la journée, qui fait quoi » (Karim) ;*

*« C'est un briefing. C'est pas de manière officielle mais généralement c'est le moment où on discute sur quoi on part, ce que chacun a à faire, les trucs de la veille à se dire, des jours suivants... » (Matthias).*

Dans un autre milieu, celui de la grande entreprise, cette intégration de la première consommation de café et de cigarette sur le lieu de travail, quand elle est prise en compagnie des collègues, à la « catégorie » des pauses professionnelles est flagrante dans la scène décrite par Martin :

*« Là, tu te retrouves au milieu de quelques personnes, tu dégustes ton premier café, tu dis bonjour, tu discutes un peu, si la personne est pas de ton département, tu demandes comment ça se passe, si elle est de ton équipe, il y a deux trucs, soit tu parles boulot, soit télé ou cinéma ou un truc fait la veille. Ou sinon t'en profites pour déjà relancer des trucs, d'ailleurs des trucs auxquels t'avais pensé lors de ton premier café. Tu lances des petites pistes, "tiens, tu me donneras ça" ou "je te*

---

<sup>147</sup> Ou dans d'autres secteurs, cf. Agnès JEANJEAN, « Ce qui du travail se noue au café », in *Socio-Anthropologie* n°15 : Boire, 2004, pp. 47-65.

<sup>148</sup> Anne MONJARET, « La fête, une pratique extra-professionnelle sur les lieux de travail », *Cités* n°8 : Le travail sans fin ? Réalités du travail et transformations sociales, 2001, pp. 87-100.

*donnerais tel truc". Dans la caf  t', on est l  , accoud  s autour de petites tables de un m  tre trente de haut. C'est une toute petite pi  ce, o   il y a une grosse machine    caf  , avec seize boutons, un distributeur    gobelet, une cuisini  re, un micro-ondes, des fontaines d'eau, et un cendrier, un gros cendrier sur pied sur lequel t'appuies, et une poubelle am  ricaine avec un battant et dans laquelle tu jettes tes gobelets. Et depuis peu, il y a m  me une grande plante verte.*

*Souvent, la fen  tre est ouverte parce qu'il y a des non-fumeurs et puis c'est vrai que j'arrive pas dans les plus t  t, donc il y a d  j   pas mal de clopes qui ont   t   fum  es, d'o   l'a  ration.*

*J'appuie sur le n  2 ou alors quelqu'un me demande "quel num  ro tu prends ?" ; depuis que je suis chef, on me le fait souvent, le "quel num  ro tu prends ?". Ou tu sers pour quelqu'un d'autre.   a peut   tre sujet    petite blague, par exemple "je te paye un caf   ?" alors qu'il est gratuit... elle est assez courante celle-l  . Moi je la fais pas. Il y a aussi quelques panneaux d'information dans cette caf  t'. Il y a une petite affiche sur le bug de l'an 2000 de la machine    caf  . Parce qu'il arrive que la machine    caf   ne marche pas, et l  , c'est toute une aventure... c'est l'aventure qui commence ! Il y a deux cas. Tu rentres dans la caf  t  ria et il y a un mec en train de recharger la machine : s'il a pratiquement fini,   a reprend son cours normal, s'il commence, tu pars pour les autres   tages... Souvent, c'est un mouvement de troupe si on d  barque d  j      deux ou trois. Les deux solutions, c'est monter ou descendre. Si tu montes, tu tombes avec des gens avec qui tu travailles et tu vas parler boulot, ce que t'as pas forc  ment envie de faire. Si tu descends, le probl  me, c'est que le caf   est moins bon, parce que c'est pas la m  me machine. Et parfois, on fait   a avec nos clopes d  j   allum  es.*

*(...)*

*L  , t'es pas encore en train de travailler, mais t'es d  j   dans l'ambiance boulot. Tu bois ton caf   et tu fumes ta clope dans des positions un peu diff  rentes selon les gens avec qui tu es. Soit t'es avec des gens, t'es le plus ancien, ou disons, avec que des gens qui te parlent    toi, soit il y a ton chef qui est l  , ou le chef d'un autre d  partement et c'est    lui qu'on pose des questions. Mais c'est plut  t rigolo souvent, plut  t sur le ton de la rigolade, des petites blagues du matin "t'as une sale gueule !", "t'es mal coiff  ", "t'as chang   de coiffure"...*

*- Tu me dis que c'est diff  rent s'il y a un chef, en quoi ?*

*On sent bien la hi  rarchie. Il y a pseudo un cercle qui se forme dans la pi  ce, dans la caf  t', les regards se tournent et les questions vont souvent aux gens qui ont le plus de pouvoir dans la bo  te... Le leader de la caf  t  ria !... souvent la hi  rarchie est bien respect  e. On est au boulot. On sent bien... on n'a pas commenc      travailler, mais on sent bien d  j   la hi  rarchie. Et quel rapport avec le caf   et la clope l  -dedans ? Euh... Pas grand chose. Si, dans mon cas particulier, le fait que David fume sa clope et boive son caf  , l  , c'est plut  t lui qui me dit "viens", alors que les autres, c'est plut  t moi qui leur propose. Il y a un peu le truc du chef qui invite    une pause    (Martin).*

Se retrouvent, illustr  e de mani  re tr  s fine, les modes informels (voire officieux) de transmission de l'information et de r  gulation des actions – « si la

*personne est pas de ton département, tu demandes comment ça se passe* » – ainsi que le jeu des hiérarchies, parfois gentiment bousculées, le plus souvent fortement réaffirmées : « *depuis que je suis chef, on me le fait souvent, le "quel numéro tu prends ?" » ; « soit il y a ton chef qui est là, ou le chef d'un autre département et c'est à lui qu'on pose des questions » ; « les regards se tournent et les questions vont souvent aux gens qui ont le plus de pouvoir dans la boîte... Le leader de la cafétéria !... ».*

Cet exemple souligne la pertinence d'une approche des pratiques de consommation sur les lieux de travail, et du monde de l'entreprise en général, comme un système enchevêtré de travail et de « hors-travail » régulé par une même norme<sup>149</sup>. C'est ainsi que les habitudes « improductives », y compris les « conduites de dépendance », participent de la fabrication des sujets au travail, si ce n'est des « sujets-travailleurs ». Ces dynamiques s'appuient notamment sur la connaissance et la circulation des objets matériels et la mise en espace des corps.

## 1.4 Au travail

---

Les liens entre café, tabac et travail datent de leur arrivée en Europe au XVII<sup>e</sup> siècle. Schivelbusch, dans son histoire des stimulants, associe le café à « l'éthique protestante »<sup>150</sup>. Il le présente comme une « boisson à forte charge idéologique », « la boisson type de l'époque bourgeoise moderne »<sup>151</sup>. C'est « le grand dégrisant »<sup>152</sup> qui s'oppose à l'alcool des classes populaires, censé contenir également les débordements sexuels. Quant au tabac, il est associé depuis la même époque et dans un mouvement similaire, au travail intellectuel, avec lequel il forme un « couple inséparable »<sup>153</sup>. L'association des deux stimulants se développe dans cette logique, en s'appuyant notamment sur leurs effets : « Quoique le tabac et le café, depuis le XVIII<sup>e</sup> siècle,

---

<sup>149</sup> MONJARET, « La fête... », *op. cit.* ; cf. aussi *La Sainte-Catherine. Culture festive dans l'entreprise*, Paris, Editions du CTHS, 1997 et « L'alimentation au travail : bilan et perspectives », in Anne MONJARET (dir.) *L'alimentation au travail*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers Sciences Sociales et Humaines », série « Consommations et Sociétés », 2001, pp. 7-22.

<sup>150</sup> « Le café et l'éthique protestante » est le titre du chapitre consacré à cette boisson, qui s'oppose au chocolat associé au « catholicisme » et à l'« Ancien Régime » [SCHIVELBUSCH, *Histoire des stimulants*, *op. cit.*].

<sup>151</sup> *Ibid.*, p. 30.

<sup>152</sup> « C'est grâce au café que l'humanité qui erre dans les vapeurs de l'alcool est éveillée à la raison et à l'ardeur industrielle bourgeoises : telle est en gros au XVII<sup>e</sup> siècle la teneur de la propagande en faveur de la nouvelle boisson » [*Ibid.*, p. 27].

<sup>153</sup> *Ibid.*, p. 60.

soient réputés convenir particulièrement aux individus qui ont une activité intellectuelle, leurs effets respectifs sont curieusement contradictoires : le tabac *calme*, le café *stimule*. Normalement, on devrait en conclure que leurs qualités s'annulent ; or, c'est l'inverse qui se produit : elles se complètent. La raison tient à ce qu'on en use dans le cadre d'une nouvelle disposition de l'organisme humain : le travail intellectuel. »<sup>154</sup>.

#### **1.4.1 Café et travail : un « vieux couple » qui tient toujours**

Dans le monde de l'entreprise contemporain, il n'est pas exagéré d'affirmer que le café est la boisson reine : « *D'ailleurs dans tous les endroits où tu bosses, t'as soit une cafetière, soit une machine à café* » (Anne). Seuls peut-être certains milieux ouvriers, notamment de plein air, continuent à lui préférer l'alcool<sup>155</sup>. Quant à la cigarette, malgré la loi, et malgré une certaine évolution des mœurs, elle semble demeurer ancrée – au moins de façon sporadique ou parcellisée – dans la culture du travail à la française.

Les relations qu'entretiennent café et tabac à la notion de travail sont ambiguës. Au premier abord, ces deux produits constituent de la pause, du « non-travail », voire quelque chose en opposition au travail – pourtant l'enchevêtrement du travail et du « hors-travail » a déjà été souligné. Dans tous les cas, les effets qui leurs sont attribués relèvent du domaine de l'efficacité, de l'énergie productive.

Parmi les personnes rencontrées, certaines pratiquent des « vraies » pauses (au sens d'un arrêt de l'activité et d'une sortie du lieu de travail à proprement parler), d'autres demeurent à leur poste et continuent leur activité de façon concomitante (ne stoppant que pour s'approvisionner).

#### **1.4.2 Les mécanismes ambigus unissant café et cigarette à travail et détente**

Les pauses, dans le monde professionnel, offrent une occasion de partager avec ses collègues et sa hiérarchie autre chose que le « pur » travail : « *C'est partager un*

---

<sup>154</sup> *Ibid.*, p. 60.

<sup>155</sup> Même si Anne LHUISSIER, dans son approche historique de l'alimentation au travail dans les milieux industriels, souligne : « Les cantines du XIX<sup>ème</sup> siècle proposent pour la plupart du café » [in « Un dispositif pratique de gestion de la main d'œuvre, les cantines industrielles dans le second XIX<sup>ème</sup> siècle », in MONJARET, *L'alimentation au travail*, op. cit., p. 59].

*moment aussi. On se retrouve, on va parler boulot mais on se raconte un peu nos vies aussi. C'est détendu » (Lionel).*

Par un mécanisme d'extension des effets et fonctions attendues du café et du tabac, la consommation de ces derniers *pendant* certaines phases de travail leur confèrent des caractéristiques habituellement propres aux pauses :

*« Les cafés-clopes sont associés à la non-activité, même au boulot. Ou du moins à la détente. Par exemple en réunion, on discute et on a tous un café. Pour parler de projets. Ça rend toujours le truc plus convivial. On se fait plaisir... c'est toujours mieux que d'avoir une table avec des feuilles de papier et des stylos. S'offrir du café, c'est plus familial, moins contraignant » (Natacha).*

Que l'on soit en groupe ou que l'on soit seul, le « droit » d'avoir un café et de fumer semble rendre la tâche moins ingrate : consommer une boisson chaude, prendre une cigarette, autant de plaisirs octroyés par la direction ou qui s'intègrent aux « petits profits du travail salarié »<sup>156</sup>.

Dans les cas où il n'y a ni rupture spatiale, ni rupture d'activité, la consommation de café et de cigarette apparaît comme une sorte de moyen de « faire une pause sans faire de pause » :

*« Les cafés, j'en suis à six ou sept dans la matinée, les cigarettes une bonne dizaine. A chaque fois que je ramène un café, je prends une clope. Il n'y a pas de café sans clope, c'est clair. (...) Le plaisir, c'est de fumer sa cigarette en buvant son café à son bureau, en continuant à travailler, lire des e-mails...*

*- Donc c'est pas une pause ?*

*Non, pas au sens "j'arrête de bosser", mais c'est une pause pour moi dans ma tête, une coupure. Je vais passer à un nouveau truc, je prends un café, une cigarette, c'est un peu rythmé en fait » (Bénédicte).*

Ces « non-pauses » constituent un moyen d'opérer des transitions en douceur. Toutefois, ce n'est pas parce qu'elles ne sont pas exprimées que les actions n'ont pas lieu. Objectivement parlant, l'accession aux produits et l'enclenchement de leur consommation nécessitent toujours une pause : pour Bénédicte, ce sera faire un aller-retour à la cafétéria, introduire une pièce dans le distributeur de boisson, sélectionner une touche, attendre quelques instants, saisir le gobelet et revenir à son poste, trouver le briquet, vérifier la présence d'un cendrier... La continuité est ressentie et exprimée, montrant la « non-réflexivité » des actions relevant de ces consommations dans le cadre

---

<sup>156</sup> Michel BOZON et Yannick LEMEL, « Les petits profits du travail salarié. Moments, produits et plaisir dérobés », *Revue française de sociologie*, XXX, 1989, pp. 101-127.

du travail. La routinisation est parfois telle que la notion de besoin apparaît, au sens d'une condition de faisabilité et donc de la survenue d'un manque en cas de non exécution ou de contrariété dans l'enchaînement habituel :

*« Ah oui, si, quand je travaille, je suis obligée d'avoir mon café et ma clope. Quand je travaille sur mon bureau, je me concentre sur un truc, j'ai une feuille, mon café et ma clope. Sinon, ça va pas.*

*- Qu'est-ce que ça t'apporte ?*

*C'est une atmosphère, la détente. C'est un environnement, c'est cocoon, quoi. Ça fait partie de mon univers personnel. Le café et la clope, ça fait partie de mon univers quand je travaille. J'aurais vachement de mal à travailler si j'avais pas ça.*

*- Tu dis : "c'est la détente", et pourtant tu en as besoin pour travailler...*

*Parce que pour arriver à travailler, il faut que je sois dans un moment de détente, de concentration donc où je puisse être sereine et arriver à me concentrer. Pour arriver à ça, il me faut ma clope et mon café et rien autour de ma table, rien en face de moi. (...) C'est un moment de détente qui change de forme selon le type de travail. Je vais pas le prendre pendant les entretiens ou pendant que je prends des notes, mais entre deux entretiens où prises de note là ouais, c'est un moment de détente avant où après pour déstresser. Si je fais une mise à plat où un rapport détaillé, si je travaille au bureau, comme là-bas on peut fumer, je vais avoir mon café, ma clope en travaillant. (...) Mon truc c'est que je bosse pas une heure comme ça de temps en temps, je travaille toujours speed, j'ai un truc à rendre, je vais attendre le dernier moment et là je vais bosser cinq heures d'affilée, je vais faire que ça, me concentrer dessus, ne pas m'arrêter. Faut pas qu'on me parle, j'aime pas trop être dérangée. J'ai besoin d'être dans mon univers pour me concentrer. (...) Ce qui est sûr, c'est que je vais avoir mon café avant de me mettre à travailler, mon cendrier, mes clopes, mes feuilles, mon truc. Devant l'ordinateur aussi » (Estelle).*

L'association entre café, cigarette et travail, même si elle est polymorphe, apparaît clairement. Pour les activités explicitement professionnelles, circonscrites dans le temps et l'espace, et qui requièrent une énergie tournée vers la présence et l'attention à autrui, la consommation de café et de tabac vient encadrer la session de travail, définissant cette dernière par sa circonscription par des phases de « hors-travail ». Pour les activités solitaires de réflexion et d'écriture, le lien se fait plus serré et plus continu ; il n'est plus en opposition mais en adéquation avec ce qui est alors considéré comme du travail.

Simultanément, ces systèmes dynamiques d'objets et d'actions, rouages nécessaires à l'enchaînement des habitudes, peuvent entrer dans le cadre théorique de la « routinisation », mais aussi de la « ritualisation » prise dans son acception « light »<sup>157</sup>.

*« Mais pendant la rédaction de mon mémoire, je voyais aussi bien le café que la cigarette comme des stimulants. J'avais l'impression – je sais que c'est complètement dans ma tête – que ça m'aidait à réfléchir, à me concentrer... Ça marche, comme un petit rituel, histoire de se mettre en conditions, c'est des petites étapes avant de s'y mettre ; l'auto-persuasion rentre en ligne de compte. Sinon, je crois savoir que médicalement ce sont des stimulants intellectuels et nerveux. Ce qui explique que ce sont des stimulants très répandus. Ma mère peut pas bosser sans avoir pris des cafés. Moi-même j'aurais du mal à me mettre à bosser si j'ai pas de cigarette ni de café » (Anne).*

Les efficacités réelle et symbolique se mêlent au point de se confondre, une telle consommation, qui est régulée autant qu'elle régule l'action, se nourrissant de considérations physiologiques (« stimulants intellectuels et nerveux »), psychologiques (« impression », « auto-persuasion », « se mettre en conditions »), familiales (« ma mère peut pas bosser sans ») et plus largement sociales et culturelles (« des stimulants très répandus »).

L'ancrage de ces liens repose sur un univers sensoriel, notamment visuel, olfactif et gustatif, sur la présence d'objets, leur manipulation, leur « incorporation ». D'une part les actions sur la tasse et son contenu, sur la cigarette, le briquet, le cendrier, puis sur les cendres, le mégot, la fumée, d'autre part les sensations provoquées par ces actions (jusqu'à l'assimilation des traces gustatives du café et du tabac au « goût du travail »), ainsi que leur répétition dans un même cadre professionnel, tendent à former un système complet – et parfois fermé – d'« être au travail ». C'est un exemple de subjectivation par la culture matérielle.

#### ***1.4.3 Des témoins et outils des sociabilités au travail – enjeux professionnels***

Simultanément, la consommation et l'économie des cafés et des cigarettes sur le lieu de travail, qu'elles donnent lieu à de véritables pauses ou non,. Ils constituent des supports, et même des cadres, aux différentes formes de sociabilité professionnelle.

---

<sup>157</sup> *Ethnologie Française* : La ritualisation du quotidien, *op. cit.* ; KAUFMANN, *Le cœur à l'ouvrage*, *op. cit.* ; pour une critique de la « ritualomanie » des sciences sociales, cf. Christian BROMBERGER (avec la collaboration de Alain HAYOT et Jean-Marc MARIOTTINI), *Le match de football. Ethnologie d'une passion partisane à Marseille, Naples et Turin*, Paris, MSH, coll. « Ethnologie de la France / Regards sur l'Europe », 1995.



L'enchevêtrement des systèmes d'actions sur les objets (impliquant parfois l'argent) implique des relations aux sujets :

*« Je fais cette association qu'au boulot. Le week-end, j'en bois un ou deux mais pas toutes les demi-heures ! J'en ressens pas le besoin. C'est surtout lié à l'activité intellectuelle, au travail, à la sociabilité dans le travail : si je vais chercher un café, j'essaye d'amener quelqu'un dans mon passage ou de ramener un café. Ça me permet de me balader dans les couloirs, de voir des gens, de voir ce qui se passe. Ou alors ça m'arrive de proposer à des gens de venir boire un café dans mon bureau. Ça m'arrive. On parle un peu de tout. Boulot ou autre sujet. C'est l'occasion de se mettre au courant : "Tiens, qu'est-ce que t'es en train de faire, toi ?"... » (Bénédicte).*

Ne serait-ce que parce qu'ils donnent une « bonne » raison de s'adresser à des collègues (ainsi qu'à des supérieurs ou « inférieurs » hiérarchiques), le café et le tabac donnent une armature aux divers dialogues. Ils s'inscrivent dans un système d'échange de biens et d'opinions, de circulation de matériels et d'immatériels qui créent et assoient le lien social :

*« Pratiquement tout le monde passe à la cafét', boire un café ou prendre un thé. Et la clope, c'est pas tout le monde, presque 50 %. Il y a certains chieurs qui se font leur thé et le mettent dans un mug au micro-ondes et s'en vont ! Ils trouvent que le thé de la machine n'est pas bon. Ils amènent leur thé. Il y a tout sur place donc ils le font. C'est souvent les mêmes qui viennent dans la cafét', mettent de l'eau à chauffer, repartent le temps qu'elle chauffe. Je pense à une fille notamment... Elle utilise la cafét', pour sa cuisine, et pas pour l'espace que c'est, de partage. C'est peut-être parce qu'elle a trop de boulot... Moi aussi, ça m'arrive. Je prends mon café et je vais fumer ma clope dans mon bureau. Des fois, ça se passe pas comme ça. S'il y a personne à la cafét', où si t'arrives à avoir personne en passant, t'y restes pas. C'est un peu le baromètre de l'ambiance de mon bureau. Des fois, le premier arrivé amène un café pour l'autre, des fois, non... On sait à peu près à quelle heure arrive l'autre. Tu vas à la cafét', tu prends aussi un café pour ton collègue qui arrive dans trois minutes. Ton collègue sera content d'avoir un café en arrivant. C'est sujet à remarques aussi parfois : "Tiens, tu ne m'as pas pris de café"... Ça arrive quand on est "speed". (...) Dans la cafét', c'est toujours un peu la même chose. Il y a des habitués qui y sont toujours, à chaque fois que tu y vas, ils y sont... ou alors, tu vas prendre un ou deux cafés que tu ramènes » (Martin).*

La gestion des cafés et des cigarettes peut faire office de procédure de résolution, d'évitement ou de déviation de conflits. Cet extrait montre également que les comportements « hors-travail », comme les déplacements ou les manières de consommer, sont intégrés dans des systèmes plus larges d'évaluation des personnalités professionnelles, de leur état d'esprit du moment et de ce qu'il est possible d'en

attendre. Ils rentrent dans les définitions des « identités au travail »<sup>158</sup> et des « identités professionnelles »<sup>159</sup>, autant pour les éléments positifs que négatifs :

*« Je suis dans le bureau d'un fumeur, et on s'automotive... quand je suis arrivée j'avais un bureau non-fumeur. Je fumais pas, ça m'allait bien. J'allais à mes pauses. Maintenant, il y a toujours une cigarette allumée, en permanence ! Pour les gens, c'est vraiment le bureau qui pue. L'autre fois, il y a une nana qui est venu pour un courant d'air qui arrivait chez elle. Elle, elle ferme sa porte. On se rend pas compte qu'on impose et qu'on embaume tout le couloir ! Ça m'a vraiment choquée de me rendre compte à quel point elle sentait les conséquences de ce qui se passait chez nous » (Bénédicte).*

De façon plus structurelle, ces consommations offrent des occasions de faire fonctionner « à blanc » des modes de régulations des choses et des personnes au sein de l'entreprise – et d'en expérimenter les marges de manœuvre. Les sociabilités associées aux cafés et aux cigarettes, justement parce qu'elles ne présentent *a priori* aucun enjeu professionnel direct, peuvent servir à fluidifier (ou à durcir) les relations hiérarchiques et autres rapports de forces en inversant temporairement (ou en réaffirmant) les sens de circulation des choses, les fonctions d'offre et de demande, de don et de contrainte de contre-dons – bref en s'inscrivant dans un système d'actions sur les actions des autres :

*« C'est mon chef qui m'a descendu un café parce que je lui reproche toujours de jamais m'en descendre. Parce qu'il faut qu'on monte à l'étage pour avoir du café. C'était vers 16 heures. Je suis sorti de mon bureau, à la porte, et j'ai fumé une clope dans le couloir. (...) Mon chef, il a pris un café, mais il l'a bu de son côté... Non, je l'ai fait tout seul. Mais je continue à discuter avec mes collègues de bureau à l'intérieur. Du boulot. C'était pas une pause, en fait. J'ai continué à travailler. Si on avait le droit de fumer dans le bureau, je serais resté assis et on aurait continué à travailler... »*

*- Et ça t'a fait quoi que ton chef te l'amène ?*

*Of ! Non... C'est pas... On n'est pas super hiérarchisé. Ça aurait pu être quelqu'un d'autre. En plus, il avait pas de thune, c'était pour que je lui paye !... » (Octave).*

A partir de ses propres observations, Françoise Lafaye s'interroge : « Le café du matin dans un département d'une grande entreprise publique : convivialité ou autre manière de pratiquer les relations hiérarchiques ? »<sup>160</sup>.

---

<sup>158</sup> Renaud SAINSAULIEU, *L'identité au travail*, Paris, Presses de Sciences Po, 1977.

<sup>159</sup> Claude DUBAR, *La socialisation. Construction des identités sociales et professionnelles*, Paris, Armand Colin, coll. « U. Sociologie », 1998.

<sup>160</sup> Françoise LAFAYE, « Le café du matin dans un département d'une grande entreprise publique : convivialité ou autre manière de pratiquer les relations hiérarchiques ? », in MONJARET, *L'alimentation au travail*, op. cit., pp. 149-161.

De plus, café et cigarettes apparaissent comme les témoins mais aussi les instruments des systèmes d'information informels de l'entreprise<sup>161</sup>, fondés sur l'oral (l'absence de traces) mais parfois tout à fait stratégiques. En effet, outre les données privées (personnelles ou amicales) sur les employés, ces canaux peuvent laisser une place à des éléments plus difficiles à classer, para ou meta-professionnels, qui n'en demeurent pas moins tout à fait stratégiques (ressources officieuses permettant d'anticiper des décisions, indices sur l'ambiance de travail, les relations humaines, etc.). Mais ce sont aussi des informations d'ordre professionnel qui circulent par ce biais des couloirs, des cafétérias, des « *entre deux portes* » et des « *visites de courtoisie* » dans tel bureau où il est possible de « *s'en griller une* » ou chez tel collègue qui a toujours un café à proposer...

Par exemple, Valérie observe que les plus au fait de l'actualité dans son entreprise ne sont pas ceux qui restent à travailler devant leur ordinateur :

*« J'étais avec quelqu'un dans le bureau qui s'absentait souvent. Je fumais, donc ça devenait un bureau fumeur, où les gens venaient faire la pause. Et c'était aussi un moyen d'échanger des infos. Sinon l'après-midi, quelqu'un passe la tête dans ton bureau, tu descends fumer une clope, la machine à café est en bas. Ce sont des moments privilégiés pour se parler, échanger des informations, des lectures, des projets. On n'avait pas de lieu de rencontre, de salle de pause où tu puisses aller prendre un café, un truc à manger... Mais ces cinq minutes échangées autour d'un café, et tous ces petits échanges, t'apprends plein de trucs qui te servent. Nous, on devait descendre en bas du bâtiment pour aller à la machine, donc c'est quand même une grande pause et du coup tu le fais pas forcément. J'avais un collègue, un mec gros fumeur et gros buveur de café, c'était lui le plus au courant de toute l'association. C'est marrant de voir comment il butine, toujours entre deux portes, à chercher du café, chercher de l'eau pour sa cafetière... ça fait un lien social, le fait de s'arrêter ensemble. Ça te fait une raison de t'arrêter en fait. Les collègues non-fumeurs, ils sont scotchés à leur bureau, et pas du tout au courant de rien. La cigarette et le café te font sortir de ton bureau et aller à la rencontre des autres » (Valérie).*

Derrière la pratique au premier abord anodine de la consommation de café et de tabac au travail, se révèlent ainsi des enjeux professionnels de première importance : le contrôle et la maîtrise de l'information, les interactions avec les pairs de différents statuts (la capacité relationnelle étant de plus en plus considérée comme une compétence à part entière)<sup>162</sup>.

---

<sup>161</sup> On peut y voir une résurgence de la fonction sociale attribuée au café à son arrivée en Europe, celui d'une « bourse de l'information » pour le milieu des affaires (banque, assurances) mais aussi du journalisme et des belles lettres [SCHIVELBUSCH, *Histoire des stimulants*, op. cit., p. 39].

<sup>162</sup> Ce phénomène est illustré de façon humoristique dans la série *Caméra Café* sur M6.

## 2. UNE HABITUDE STRUCTURÉE ET STRUCTURANTE

Ces quatre modes de consommation (au café, à la fin du repas, le matin et au travail) sont des figures de base et leurs frontières ne sont pas strictes. Ils sont à considérer comme des systèmes de référence dans lesquels les pratiques viennent s'inscrire. Ils ne sont pas exclusifs les uns des autres, une même pratique pouvant s'intégrer à différents systèmes (par exemple le café et la cigarette à la fin du déjeuner sur le lieu de travail). De plus, ils se combinent les uns aux autres et apparaissent très rarement isolément.

*Fig. 1 – Etienne à l'heure du café*



*Ce jour-là, j'ai rendez-vous avec Etienne, chez lui, dans le nord de Paris. Il me reçoit à l'heure... du café, bien sûr ! Nous faisons l'entretien tranquillement, bien que dérangé sporadiquement par des « coups de fil » d'ordre plus ou moins professionnel. Quand on est intermittent en effet, le travail fonctionne souvent par réseau et les sphères amicales et professionnelles se confondent par moment, ou du moins se rejoignent. Lorsque je prends la photo, juste avant de partir, Etienne est sur le point de reprendre ses activités, autrement dit il s'apprête à téléphoner pour caler des rendez-vous, en vérifier d'autres, etc. Son « café-clope » passe insensiblement de celui, digestif, de la convivialité de la fin du repas à celui, plus « dopant », de l'accompagnement au travail. Tous les objets propres à cette double consommation sont réunis sur le cliché : cigarette, paquet de cigarettes, briquet, cendrier, mégots, pour le tabac, cafetière, tasse, cuillère, sucre, et verre d'eau pour le café. La proximité du sucre et des cendres suggère l'idée de flux d'énergie (du sucre comme « carburant » au carbone comme déchet). De plus, les documents éparpillés et saisis, l'agenda ouvert et le téléphone, à portée de main (sous la lanière du sac, à droite), incarnent le rapport de la consommation de café et de tabac au travail en général et à la gestion du temps et des relations à autrui en particulier.*

L'ancrage des consommations de café et de tabac au quotidien est très profond : il s'inscrit à la fois dans l'intimité des corps, au plus près de leurs sensations et de leurs rythmes (respiration, cycle digestif) et dans les espaces collectifs de régulation des consommations sociales, sièges des sociabilités familiale, amicale et professionnelle.

## **2.1 Un rapport au temps et à l'énergie**

---

Dans une perspective historique et culturelle, Schivelbusch analyse les évolutions de culture matérielle liée au tabac : usage de la pipe aux XVII et XVIIIe siècle, puis invention du cigare au XIXe et de la cigarette au XXe siècle.

### **2.1.1 Des produits modernes : une histoire d'accélération**

Pour l'auteur, « Quand on recherche quel concept rendrait compte de cette évolution, c'est celui d'accélération qui se présente d'emblée à l'esprit. L'accélération est peut-être le phénomène de la modernité par excellence. Dans l'histoire du tabac, cette accélération se manifeste dans la simplification et l'abrégement de l'acte de fumer. »<sup>163</sup>. Il précise ensuite : « Le temps d'une cigarette se distingue du temps d'un cigare comme l'automobile de la diligence. La cigarette implique en vérité une autre notion du temps et la détente ou la concentration ressentie par un fumeur de cigarette au XXe siècle sont autres que celles du fumeur de cigare ou de pipe au XIXe. »<sup>164</sup>, pour conclure : « L'usage de la pipe exige encore tout un ensemble de gestes et d'accessoires. (...) La cigarette clôt le processus de simplification elle ne requiert plus aucun rite de préparation ni de manipulation, puisqu'on la glisse toute faite entre les lèvres. (...) au tournant du siècle, la cigarette symbolise la vie moderne : rapidité, fugacité, nervosité citadine. De fait, le principe de la production et de la consommation capitalistes modernes a trouvé en elle son paradigme. Les articles sont maintenant consommés à toute vitesse et dans les plus grandes quantités possibles »<sup>165</sup>. L'histoire de la consommation du tabac se joue sur le mode de l'accélération (n'en demeure pas moins l'incompressibilité du temps de la consommation à celui de la « consommation »).

---

<sup>163</sup> SCHIVELBUSCH, *Histoire des stimulants*, op. cit., p. 61.

<sup>164</sup> *Ibid.*, p. 62.

<sup>165</sup> *Ibid.*, p. 86.

Cette idée se retrouve aussi dans la culture matérielle du café : en témoigne le succès de l'« express », qui comme son nom l'indique, se produit (et se consomme) vite. L'« industrialisation » de la production est présente également, avec la banalisation des distributeurs automatiques et la « portabilité » des tasses en plastique. Ainsi, l'association du café et du tabac s'appuie sur un imaginaire ancien, riche et complexe, en relation avec la maîtrise et l'usage de l'« énergie ».

### ***2.1.2 Une temporalité régulée socialement, rythmée physiquement***

Outre son évolution dans la durée longue de la profondeur historique, plusieurs liens unissent la consommation de café et de tabac aux différentes temporalités individuelles et sociales en y impliquant les questions de maîtrise des énergies.

Le premier les replace dans le « cycle de vie ». Ce sont des pratiques « adultes » et leur initiation relève d'une entrée dans une certaine classe d'âge, censée être responsable et autonome. Ces produits ne sont pas considérés comme bénins. Le café est un excitant, propre à la stimulation de travailleurs dans la force de l'âge, et qui risquerait de survolter les enfants et les personnes aux nerfs fragiles ou au sommeil difficile. Le tabac a lui aussi à voir avec la détente et la concentration – en outre, sa toxicité bien connue et son imaginaire sexuel<sup>166</sup> l'excluent du monde de l'enfance.

Un second lien s'opère à l'échelle des rythmes sociaux de la pratique – puisque celle-ci est globalement acceptée et gérée pour beaucoup par le groupe. Le café, et donc le « café-cigarette » pour les fumeurs, est diurne ; il s'inscrit dans des espaces-temps à la fois culturellement transversaux (toutes les strates sont touchées) et socialement centraux (y compris les plus légitimes) : c'est une pratique normale dans bon nombre de circonstances, dont la prescription devient parfois quasi institutionnelle (réunion professionnelle, repas de famille, dîner au restaurant, rendez-vous au café). La cigarette, exceptionnellement, semble passer inaperçue dans ces quelques occasions privilégiées de consommation de café, comme si l'atmosphère particulière imprimée par la boisson chaude incitait à une certaine latitude : la symbolique de convivialité et de détente qu'elle véhicule, mais également la mise en objets et en espace qu'elle requiert des corps.

---

<sup>166</sup> Richard KLEIN, *Cigarettes are sublime*, Londres, Picador / Duke University Press, 1993 ; Marcel DANESI, *Of cigarettes, high heels, and other interesting things. An introduction to semiotics*, New York, St Martin's Press, coll. « Semaphores and Signs », 1999.

A l'échelle d'une journée, les deux temps forts de la consommation sont le matin et le début d'après-midi – les plus encadrés socialement, les plus appréciés et assumés individuellement : les fonctions d'activation et de re-mobilisation des énergies, notamment de travail, constituent des motifs acceptables de consommation de stimulants. La pratique au saut du lit, en lieu et place du petit-déjeuner, peut toutefois être considérée comme une forme de transgression : si le matin apparaît comme un temps privilégié pour le café, l'absence de nourriture et surtout la consommation de tabac y sont « déconseillées ».

Enfin, le jugement de surconsommation atteint une autre limite sociale : celle du « trop », non plus liée au temps mais à l'accumulation – et donc plutôt à l'idée d'excès et de risque pour la santé. La problématique de la toxicodépendance est proche. Elle se décline au plan individuel, avec des pratiques décrites comme « compulsives » et des effets de saturation liés au stress. Un paradoxe émerge, mettant en jeu une consommation qui augmente avec le stress parce qu'elle est censée détendre sur le coup et fait augmenter ce stress car ses effets à moyen terme sont excitants (sans compter la dimension de culpabilité liée au tabac) :

*« Je me dis que je suis en période de stress, que je devrais faire des pauses, du sport... c'est paradoxal parce que j'essaye de bien bouffer, correctement, et en même temps... je bois des litres de café, je fume ! » (Adèle) ;*

*« Je sais pas. Il doit y avoir un truc lié à la détente. Donc quand tu bosses, t'as l'impression de te détendre chaque fois que tu fumes et que tu prends un café. Et ça peut te détendre. En fait, sur le long terme c'est faux. Tu trembles, tu fumes comme un pompier, t'es speed, plus anxieux, t'as le corps plus pollué, donc t'es pas vraiment détendu » (Lionel).*

La question de l'opportunité du dernier café vient exemplifier ce phénomène (le dernier « café-cigarette » est avant tout un dernier café)<sup>167</sup>. L'arrêt de la consommation de café, à l'échelle de la journée, peut être lié à des causes « externes », autrement dit des normes sociales qui le rendent incongru passée une certaine heure dans un débit de boisson (exception faite des restaurants) ou caduc une fois la journée de travail achevée. A la limite boira-t-on un café « coup de fouet » le soir dans un but précis, par exemple prendre la route. Ainsi, une fois outrepassées les règles explicites de consommation (réveil, digestion, travail), ce sont des motifs « internes » qui viennent la régir – « internes » dans la mesure où ils prennent sens individuellement, qui plus est

---

<sup>167</sup> La consommation de tabac a plutôt tendance à augmenter tout au long de la journée et à échapper de plus en plus à tout contrôle (du sujet sur lui-même, mais aussi de la norme, les lieux du soir et de la nuit s'y montrant propices).

physiquement. Ils apparaissent en lien avec une régulation des énergies entrantes et sortantes, qui font intervenir des notions telles que l'attention, l'éveil, la concentration, mais également la nervosité, le stress, qu'ils soient ressentis sur le mode présent (excitation, tremblements, palpitations, nausées, angoisses) ou anticipés – espérés (accroissement des capacités d'attention) ou craints (difficultés d'endormissement, insomnies). Le bilan « énergétique » constitue un motif de consommation comme de non-consommation – « motif » au double sens de cause et d'objectif :

*« J'arrête vers 17h. Ça pourrait être un problème d'endormissement, mais non. J'en ai plus envie et j'en ai déjà bu un certain nombre et après tu ressens la nervosité. C'est pas en fonction de l'heure, c'est à partir d'une certaine quantité, tu ressens la nervosité. Il y a un effet physique, le café, c'est un excitant. Et parfois on s'en sert, quand je travaille beaucoup, quand je suis fatigué. Et puis parfois tu peux être nerveux parce que t'as pas bu de café. Ça te manque. C'est un peu contradictoire entre la nervosité et le calme... » (Etienne).*

Les consommateurs jouent sur les effets des produits, ou du moins sur leurs représentations :

*« C'est plus un dopant psychologique. Je suis pas sûre que ça a vraiment cet effet. Je peux boire une tasse de café au lait par exemple, ça m'empêche pas de dormir... en fait, c'est selon ce que t'as envie que ça signifie. Et si je le fais tard, j'ai envie que ça signifie un coup de fouet » (Alice) ;*

*« Ça me réveille quand même. La caféine, c'est connu, c'est quand même un excitant. Au-delà du fait que ce soit une substance dont on se sert chimiquement (par exemple il y en a dans le Guronzan), c'est surtout le lien entre effet réel et auto suggéré » (Anne).*

### **2.1.3 Ambiguïtés des mécanismes de qualification du temps par les « cafés-cigarettes »**

De façon plus générale, mis à part le(s) dernier(s) café(s) qui engage(nt) un « réel » processus de décision, ceux qui le(s) précèdent relèvent de l'habitude, individuelle ou collective. La double consommation agit alors comme moyen de scansion et de qualification du temps.

A un premier niveau, la consommation conjointe d'un café et d'une cigarette circonscrit un temps de pause. Elle en est l'objectif affiché – l'alibi ? – et tout à la fois la mesure :

*« - Ça dure longtemps ?*

*Dix minutes, un quart d'heure, le temps de boire un café et de fumer une clope.*



- *C'est un café, et une cigarette ?*

*Oui, un et une. C'est à la fois le motif et le... c'est ça qui marque la durée de la pause. Quand le café est fini, la clope aussi, ben, la pause aussi ! » (Lionel).*

Ainsi, elle permet à la fois de *quantifier* le temps, et de le *qualifier*, en le plaçant, dans le champ de la détente et du temps personnel, en dehors de tout objectif de performance :

*« Le café et les clopes, c'est très lié à la mesure du temps. Par exemple, soit tu marques une pause, pendant une répétition, une séance d'étude, soit dans la conversation, où c'est plus abstrait, soit personnellement pour gérer ta journée. Et tu sais exactement combien de temps ça dure. C'est une mesure du temps au sens strict. Une pause clope, c'est cinq minutes, une pause dans un café c'est une demi-heure. Aux niveaux micro et macro ça t'aide à gérer le déroulement de ta journée » (Alice).*

Le temps du café et de la cigarette qui l'accompagne est voulu « hors du temps », il s'extraît du temps efficace, objectivé, comptabilisé : *« C'est vraiment un temps que tu prends dans la journée » (Natacha).*

Toutefois, pris ensemble, dans la durée qu'ils délimitent (du démarrage du matin au « débrayage » de la fin d'après-midi) et dans leur répartition sur ce laps de temps, les « cafés-cigarettes » – notamment d'une journée de travail – font système :

*« C'est plus un prétexte. C'est clair que fondamentalement j'ai pas besoin d'autant de café ! C'est une manière de marquer le temps. Par exemple le café en arrivant, je vais me mettre à bosser, puis le café du midi, ça veut dire que je vais reprendre le boulot. (...) Mon dernier café à cinq heures, ça marque la fin de ma journée. Après je sors du boulot je reviens à la vie normale – enfin, pour moi. J'ai plus à marquer le temps, je m'en fous. J'ai plus besoin d'avoir de repères » (Simon).*

Les fonctions de mise en route (d'une réunion, d'une discussion, d'une journée de travail), de ponctuation (d'un repas, d'une journée de travail, d'un rapport sexuel) et de transition (entre la nuit et le matin, le matin et l'après-midi, l'après-midi et le soir) sont des classiques du café et/ou de la cigarette.

En outre, tout en restant lié à la pause, le café et la cigarette, pris dans la globalité de leur consommation quotidienne, bornent la journée de travail et la découpent en différentes phases (qu'ils ponctuent ou qu'ils accompagnent). La consommation de café et de tabac entretient des rapports ambigus au temps « efficace ». Elle permet à la fois de s'en échapper et de s'y inscrire : les failles qu'elle crée finissent par faire système en s'accumulant, par la durée qu'elles délimitent et l'effet de scansion qu'elles impriment, par leur calage également, en un rythme qui tend à se stabiliser et à

être reproduit d'un jour sur l'autre. Cette pratique structure le travail, puisque travail et hors-travail se qualifient réciproquement (les pauses définissent en retour les moments de travail) et « déteignent » l'un sur l'autre pour « s'adoucir » ; elle structure également le sujet au travail, par la trace sensorielle inlassablement « réincrûstée » dans le corps et ses dynamiques (les gestes, les goûts, les « effets »).

La topographie des odeurs, notamment du « chez soi », fonctionne sur une familiarité qui facilite l'incessante réappropriation des lieux, en créant une « poétique de l'espace »<sup>168</sup> faisant correspondre à chaque ensemble d'odeurs spécifiques un système dynamique liant territoires, activités et personnes. De façon plus large, la mémoire du corps reconnaît et « traduit » la double consommation café-tabac selon les circonstances qui lui sont associées. Elle est également très sensible aux rythmes et à leur acquisition par répétition. Tel le « *time in / time out* » qui subjective le boxeur en inscrivant les rythmes des « rounds » dans son corps en mouvement sur le « ring »<sup>169</sup>, sensations et scansions se mêlent ici pour subjectiver le sujet au travail.

Le mécanisme peut être proche du conditionnement (le « goût du travail ») ou interprété comme une forme de « ritualisation » quand il est enchâssé dans un système de significations partagé – d'où une certaine structuration qui confère à la pratique un caractère indispensable. Plus largement, à force de répétition, tout se passe comme si le lien unissant la pratique au temps quotidien intimement vécu devenait si fort qu'il finissait par s'inverser : le bon écoulement du second (ses accélérations, ses pauses, ses mutations d'heures en heures) – son existence même – semble directement corrélé au le bon déroulement de la première.

#### **2.1.4 « Routinisation » et ouverture au changement**

Les « cafés-cigarettes » entrent dans des systèmes physiques, matériels et imaginaires qui font sens (ce qui n'est pas le cas, par exemple, de la consommation de tabac prise isolément).

Pour certains, la consommation de cafés et de cigarettes varie de jour en jour – ceci notamment pour ceux qui n'ont pas un mode de vie « stable », au sens d'une activité régulière impliquant un emploi du temps fixe et répétitif (étudiants,

---

<sup>168</sup> MUXEL, *Individus et mémoire familiale*, op. cit., p. 49.

<sup>169</sup> WACQUANT, *Corps et âme*, op. cit.

intermittents du spectacle), et pour ceux qui ne se présentent pas comme « dépendants ». Des périodes d'abstinence alternent avec des périodes de grande consommation, les variations étant à mettre en relation avec le travail et le stress, la gestion des énergies « productives » et de leur excédent « improductif », voire « contre-productif » :

*« Dans une journée particulièrement speed, il y a les deux. (...) Ça m'arrive de faire des pauses aussi, de ne pas boire de café pendant une petite période. J'ai vraiment conscience que c'est un excitant, et il y a des périodes où j'ai pas envie d'être speedé par quelque chose que j'ai ingurgité et qui va plus me mettre dans le stress. Quand je suis déjà tendu par un événement de ma vie, j'ai pas envie de me tendre encore plus. Et puis quand j'en bois régulièrement, j'ai l'impression que ça me fait moins d'effet, qu'il y a une accoutumance – je sais pas si c'est une impression. En m'arrêtant, je retrouve plus l'effet que je recherche » (Matthias) ;*

*« Les cigarettes, c'est dix par jour en moyenne, mais c'est vraiment une moyenne, en réalité, c'est de deux à vingt. Si je fume beaucoup dans une soirée, le lendemain je suis écœurée et je ne fume pas. Et ça fait environ dix ans que c'est comme ça. Le café, c'est un peu pareil, lors de la rédaction d'un mémoire ou pendant des révisions, c'est toute la journée, je suis obligée d'alterner avec le thé, sinon, ça me rend fébrile. Disons cinq ou six tasses dans la journée quand je travaille, une ou deux sinon. De toute façon, quand je consomme trop de l'un ou de l'autre, je le sens physiquement. Le café, ça me rend fébrile, ça me coupe la faim, je me sens pas bien... la cigarette, c'est l'écœurement » (Anne).*

Toutefois, pour beaucoup, cette possibilité de moduler la pratique constitue plus une représentation – un « vœu pieu » presque – qu'elle ne relève d'une réalité vécue. Pour la majorité des personnes rencontrées, un schème d'actions est développé et maintenu de façon récurrente, qu'il s'agisse d'un choix ressenti comme délibéré ou non. Certains se mettent explicitement dans la catégorie des « consommateurs » plutôt que des « amateurs », soulignant les notions de routine et de besoin au détriment ou en surimpression de celle de plaisir (Octave et Natacha par exemple). Le rythme quotidien est « fermé », la pratique est fortement « routinisée ». Seuls les week-ends et les vacances viennent « casser » l'habitude, qui apparaît comme strictement corrélée à l'activité professionnelle (Bénédicte et Martin par exemple).

Chaque jour voit la pratique se répéter aux mêmes moments, aux mêmes endroits, parfois avec les mêmes collègues ; s'agrémentant de façon plus exceptionnelle mais tout aussi régulée d'« extras » en cas de surcharge de travail ou de pression (ou à l'inverse dans des occasions de farniente liée à la sociabilité par exemple) :

*« A l'hôpital, il y a la même habitude. En pire. Tu prends ton service à 7 h : transmission avec l'infirmière de nuit. Dans la foulée, tu vas prendre un café, une*

*pause de 5-10 minutes. C'est ton premier café, et ta première clope. Après on travaille jusqu'à midi non-stop. On mange et après, deux-trois cafés et deux-trois clopes. Et puis tu vas bosser l'après-midi. En tant qu'élève c'est pas bien vu d'aller tout le temps en salle de repos, mais il y en a qui y vont une fois par heure, se prendre une grande tasse de café et se fumer deux-trois clopes à toute vitesse. C'est lié au stress, à la profession. D'évoluer au milieu de gens que malades, il y a pas mal d'hypocondriaques au sein du personnel soignant, et des gens qui prennent des médocs. Donc il y a des conduites addictives, c'est clair » (Pierre-Henri).*

Cette spécificité du milieu hospitalier dans sa relation au café et au tabac, et plus largement dans les rapports ambigus que ses personnels entretiennent avec les drogues et les médicaments, a été décrite en détails par Anne Vega<sup>170</sup>. L'ethnologue envisage les « pauses et pots à l'hôpital » comme « une nécessité vitale »<sup>171</sup>. Il s'agit bien là d'une question de « sécurité ontologique » engendrée par la « routinisation » du quotidien chère à Giddens et qui repose sur un « contrôle du corps » et un « cadre familial et prévisible de vie sociale »<sup>172</sup>. Son paradoxe est ici double : il émerge d'une consommation reconnue comme toxique et « addictive » et se trouve exacerbé par le contexte d'un lieu de soin, centré sur la valeur « santé ».

## **2.2 Un rapport au faire et au non-faire**

---

Le partage d'objets qu'elle implique, de « techniques du corps », de valeurs et de règles, donne à l'activité la capacité de rassembler et de dissocier des groupes, d'inclure et d'exclure, bref, de faire culture. La pratique crée du lien, non seulement par les échanges matériels et symboliques auxquels elle donne lieu, mais également par le caractère quasi existentiel qu'elle revêt et l'opprobre qu'elle suscite, qui rendent solidaires ses « adeptes ».

### **2.2.1 Assumer l'« inactivité » dans un monde « prométhéen »**

La consommation conjointe de café et de cigarette qualifie un moment à part, de détente, parfois de plaisir, en tous cas hors de l'activité en cours, même lorsqu'elle lui est simultané :

---

<sup>170</sup> Anne VEGA, *Une ethnologue à l'hôpital. L'ambiguïté du quotidien infirmier*, Paris, Editions des Archives contemporaines, 2000.

<sup>171</sup> Anne VEGA, « Pauses et pots à l'hôpital : une nécessité vitale », in MONJARET, *L'alimentation au travail*, op. cit., pp. 137-148.

<sup>172</sup> GIDDENS, *La constitution de la société*, op. cit., notamment pp. 99-112.

*« Pour moi, c'est toujours se sortir de ce que tu fais. Même en réunion par exemple, si tu as un café, c'est que ton travail n'est pas totalement ingrat. On te donne un café pour te faire plaisir en travaillant. Ça peut être en même temps qu'une activité mais en opposition. » (Alice).*

Son lien à l'activité principale relève alors de l'agrément, de l'accompagnement ou du réconfort : elle « occupe dans la distraction et distrait dans l'occupation »<sup>173</sup>.

Quand elle arrive en décalage temporel ou spatial, elle se fait moment à part entière, pause, récompense ou ressourcement. Sa relation au travail est tout à fait ambiguë mais intime : elle le définit, que ce soit de manière directe ou par effet de contraste.

Plus largement, elle touche autant au faire qu'au non-faire. Elle peut permettre de s'octroyer du non-faire, d'assumer l'« inactivité », dans une société « prométhéenne » qui tend à le proscrire :

*« La clope est liée au fait que dans notre société, le farniente n'est pas bien vu. Etre vu en train de ne rien faire, ça implique que t'es paresseux. Donc fumer te donne une occasion de farniente, dans ta tête c'est le repos mais ostensiblement tu fais quelque chose. Ton toi intérieur rêvasse, se relâche, et on peut pas te dire "qu'est-ce que tu fous ?" » (Alice).*

La cigarette, parfois le café, servent d'excuses, d'alibis à la pause, allant jusqu'à l'argument du « besoin » dans un retournement des références qui rend la dépendance légitime :

*« Ce n'est pas pour boire le café, c'est vraiment pour avoir une pause. On est un peu fatigué, on a besoin d'une pause, en fait c'est une excuse le café et on va se reposer » (Karim) ;*

*« C'est pour faire quelque chose, enfin, autre chose... tu bosses, tu fais une pause, tu prends un café. C'est comme ça, c'est un alibi. Il n'y a pas de besoin absolu d'avoir un café » (Simon).*

La consommation conjointe de café et de cigarette est une occasion de « faire » pour ne pas « rien faire », dans une logique de justification d'ordre personnel ou social. Rester assis à se réveiller, rester debout, « planté là », sans parler, digérer quelques minutes : autant d'activités qui semblent difficiles à assumer ou à défendre en tant que telles. La pratique vient souvent combler des contextes d'inaction, en se faisant arguments pour soi ou pour les autres. En ce sens, elle est bien à mettre en relation avec une idéologie du productivisme et de l'efficacité.

---

<sup>173</sup> SCHIVELBUSCH, *Histoire des stimulants*, op. cit., p. 59 [à propos du tabac].

### **2.2.2 Bouger pour se sentir exister**

La double consommation peut également procéder d'une action minimale du corps sur le corps qui permet littéralement de *se sentir* exister. Les nombreuses références aux sensations, internes (respiration, digestion) et « externes » (odeur notamment), en constituent des indices. Albert Memmi parle d'« objet pourvoyeur d'apaisement moteur »<sup>174</sup> et cite en exemple le chapelet, mais aussi le tricot ou la tapisserie. La répétition (rituelle ou non) de l'action se fait besoin vital pour l'humain.

Ce phénomène a été souligné dans les circonstances solitaires de consommation, mais intervient aussi dans les contextes d'interaction :

*« C'est vachement lié à la conversation. Dès qu'elle devient animée où que tu racontes un truc super important, j'ai tendance à prendre une clope pour soutenir mon discours. C'est pas dans le sens "si j'ai pas de clopes, je pourrais pas dire ce que j'ai à dire", mmm... j'arrive pas à le mettre en mots... c'est pas quelque chose que tu fais en réfléchissant, c'est un réflexe. C'est peut-être lié à la respiration, quand t'es investi, quand tu t'emportes, le fait de tirer sur une cigarette te donne une satisfaction primaire, la satisfaction d'être rempli, et du coup ça fait un parallèle avec ce que tu penses et ça te donne l'ampleur pour l'exprimer. Tu prends des grandes inspirations avec la cigarette, tu fais des grosses expirations, ça te donne la crédibilité pour dire "alors, qu'est-ce que t'en dis ?". Et puis ça rythme la conversation » (Alice).*

### **2.2.3 La fumée : matérialité évanescence qui concrétise un immatériel**

La fumée en particulier ressort comme un élément tout à fait singulier : ni vraiment matérielle, ni réellement immatérielle, elle fait figure de marqueur sensiblement repérable d'une réalité plus évanescence. Insaisissable et pourtant si tangible pour ceux qui la craignent, elle concrétise l'abstrait : l'espace vital, l'ennui, la réflexion, la concentration (comme si elle s'évaporait des cerveaux en ébullition), l'attention, l'empathie... mais aussi le plaisir de ne rien faire de spécial, de productif notamment :

*« Discuter avec des copines, par exemple, c'est un moment où il n'y a pas vraiment d'activité, et de fumer, c'est une espèce d'activité minimum, ça comble une sorte de vide » (Anne).*

---

<sup>174</sup> MEMMI, *La dépendance*, op. cit., p. 49.

Elle vient parfois cristalliser l'angoisse liée à l'inexorabilité du temps qui passe et à l'injonction à le remplir, autant qu'elle tente de l'exorciser, en « tuant » ce temps pour mieux le maîtriser, comme par défi :

*« C'est prendre le temps quoi... Et en même temps, tu finis par en perdre... parce qu'à force de prendre des pauses et de prendre le temps... » (Aurore).*

Ici, la dimension potentiellement létale de la « consommation » du tabac redouble l'effet de « mithridatisation ». Fumer est une action, qui engage le corps et des objets matériels, autant qu'une non-action, puisqu'elle s'autodétruit et littéralement « part en fumée ».

Dans la scansion du temps et la délimitation des espaces, dans la répétition de l'action, de ses rythmes et de ses cycles comme dans la tonalité qu'elle donne aux choses et aux êtres, dans la qualification des « situations », la consommation combinée du café et du tabac est subjectivante. Sa répétitivité et sa redondance en font une ritournelle du rapport quotidien et implacable du sujet aux choses matérielles. Que ces dernières soient toxiques ou « addictives » n'y change finalement que peu de choses, sauf peut-être en termes de légitimité.

## **2.3 Un rapport aux espaces et à autrui**

---

Des temps intimes aux temps sociaux, la consommation conjointe de café et de cigarette peut se lire comme un mode de relation aux choses et aux espaces, à soi et à autrui.

### **2.3.1 La régulation du partage des espaces**

La pratique est façonnée par le temps et le façonne en retour. Le mécanisme fonctionne également sur les espaces. D'abord, les occurrences de la pratique s'organisent en des lieux précis et selon des configurations spatiales arrêtées. Plusieurs enquêtés ne consomment qu'en dehors de leur domicile, au café ou sur leur lieu de travail. D'autres entretiennent un rapport si intime à leur prise de café et de tabac qu'ils la font suivre en toutes circonstances, et finissent par être identifiés à leur pratique. C'est le cas d'Estelle par exemple :

*« Dès que je suis dans un lieu où je sais que je peux fumer, je fume. Au boulot, je fume, chez mes amis je fume, ici je fume, au pieu je fume le soir quand je me*

*couche... Je suis aux chiottes je vais fumer, en préparant un plat je vais fumer... partout » (Estelle).*

Le rapport à l'espace devient rapport à soi, par effet de subjectivation dans le rapport aux objets, à la gestion qu'ils impliquent et aux sensations qu'ils procurent. L'« incorporation » de la dynamique des objets matériels est une extension du corps ; la cigarette a cette particularité d'engendrer une fumée, puis de laisser une trace olfactive, qui étendent encore au-delà les limites de cette extension. Le rapport à l'espace devient aussi rapport à l'autre.

Certains lieux autorisent, voire encouragent la consommation de café et de tabac, d'autres l'interdisent. C'est que le tabac emplit un volume en partant en fumée, qui constitue une « pollution ». L'action sur les choses crée du sens ; la fumée matérialise une action sur l'espace mais aussi sur les sujets qui s'y trouvent.

Les interactions sont alors encouragées par la gestion du partage des espaces :

*« Je suis pour respecter les zones. Si t'es dans un compartiment de train et que personne fume, tu demandes. Si t'es dans un espace clos et que personne fume, tu demandes. Ou je sais qu'il y a des gens que ça gêne qu'on fume avant que le repas soit terminé, je demande avant d'allumer ou je m'éloigne de la table. Mais les non-fumeurs militants me cassent les couilles » (Lionel).*

Le dialogue peut s'engager du fumeur vers les personnes qui l'entourent (plus exactement avec lesquels il partage un espace), ou s'initier dans le sens inverse, dans ce cas plutôt sur le mode d'un rappel à l'ordre et/ou d'une confrontation – le fait d'être touché physiquement pouvant fournir un socle plus légitime de protestation que le « simple » respect des règles :

*« L'autre fois, c'était l'anniversaire d'une copine, on est allé manger dans un restau et elle, elle a dit "ah non, non, non ! On se met dans le coin non-fumeur, moi, je fume pas, ça me fait chier, c'est mon anniversaire !". Je me suis retrouvé dans l'entrée à fumer tout le temps ! C'était lourd ! On était plusieurs en plus. C'était un peu dommage de casser l'ambiance comme ça... (...) Ça m'énerve trop ! Enfin, je peux comprendre, pour quelqu'un qui fume pas, ça doit pouvoir être super envahissant d'avoir la fumée des autres surtout. Mais, ça m'énerve. J'ai déjà eu des remarques comme ça, de gens "tu peux ne pas fumer ici, s'il te plaît" ou même des gens que je connais pas "faut pas fumer ici, c'est interdit", ou dans le métro, etc. Et ça passe pas. Mais je pense que le jour où j'arrêterai de fumer, je serais pire qu'eux ! (...) Dans le métro, non, mais sur le quai, oui. Mais j'évite, parce que... depuis qu'il y a la loi... en fait, une fois, ça m'est arrivé, c'était le plan Vigipirate, et toute la bande, enfin, les militaires... ils sont arrivés en disant "éteins ta cigarette". J'étais un peu calmée. Depuis... Et même à la fac, où c'est interdit, je le fais. Mais je pense que si j'étais la seule, je le ferais pas » (Zoé).*



Des tensions sous-tendent ainsi parfois le partage des espaces fumeurs et non-fumeurs, qu'ils aient ou non été définis par voie « officielle », car son application semble toujours négociable. Ce sont donc aussi bien des amis que des inconnus ou des représentants de l'ordre qui se permettent de contrôler la consommation de tabac ; les membres de la famille également :

*« Ma mère me reproche de trop fumer. Enfin, c'est des reproches qui sont... plus sur la façon dont je fume, parce que je fume partout et qu'elle veut pas. Et puis aussi "fume pas trop" – enfin, c'était surtout au début, ça a arrêté – pour pas justement, dépenser trop d'argent et devenir dépendante » (Zoé).*

Outre la mobilisation des raisons sanitaires, morales et pécuniaires relativement attendues dans un contexte éducationnel, apparaissent dans cet extrait des éléments plus strictement dirigés vers le partage des espaces. C'est la fumée qui pose problème, comme « pollution atmosphérique » et comme appropriation par un individu d'un espace supérieur à celui dans lequel il est censé évoluer.

Dans ces exemples, les discours oscillent entre un pôle autour du respect d'autrui et des règles de vie commune, et un pôle centré sur la liberté et le droit de chacun à disposer de lui-même. Toute la question reste de savoir si l'effort doit être fait par le fumeur ou le non-fumeur :

*« Il se peut qu'il y ait des non-fumeurs qui boivent leur café avec nous. Il y a une grande tolérance. De leur part je veux dire. D'autant plus que c'est notre endroit à nous, alors qu'eux, ils sont tranquilles où ils veulent, ils ont toute l'école. Non, il n'y a pas de problèmes. C'est déjà tendu, si en plus on devait s'engueuler pour les clopes !*

*- Est-ce que l'ambiance est différente dans la salle fumeurs ?*

*Non. Enfin... c'est vrai qu'elle est un peu plus sympa, oui. Mais c'est vraiment un problème de personnalités. Je pense pas que ça ait à voir avec la clope ou le café... Peut-être ça me donne l'impression d'être plus chaleureux qu'ailleurs. Mais c'est peut-être simplement à cause d'untel qui déconne toujours, c'est une question de groupe, on est toujours avec les mêmes gens. Je sais pas si l'ambiance est franchement plus joviale... ouais, bof » (Pierre-Henri).*

### **2.3.2 De la division des espaces à la distinction des sujets**

De plus, lorsque la « ségrégation » est stricte, les enjeux se déplacent de la régulation des espaces à leur qualification en termes d'ambiance, qui définit implicitement ceux qui les occupent et dont les identifications tendent alors à se fixer sur cette consommation « socialement réprimée » :

«- Au collège, il y a une bonne entente entre fumeurs et non fumeurs ?

*Globalement, ça va, oui. Il y a deux portes indépendantes, les non-fumeurs ne supportant pas les fumeurs peuvent rentrer sans passer dans leur salle. La salle fumeurs, c'est une toute petite salle sans chauffage, eux ont du chauffage...*

- Il y a une différence d'ambiance ?

*Oui, moi je trouve. Peut-être parce que je les connais mieux. Comme je suis remplaçante, j'ai pas d'ancienneté. Je connais très peu les non-fumeurs, sauf ceux qui viennent en salle fumeurs.*

- La différence d'ambiance, c'est quoi ?

*C'est plus décontracté, plus tranquille en salle fumeurs. En non-fumeurs, ça piaille, c'est le poulailler.*

- Tu l'expliquerais comment ?

*C'est difficile de savoir.*

- Pourquoi les fumeurs seraient plus décontractés ?

*Il y a beaucoup de femmes là où je suis, et les femmes fumeuses, je les trouve, je sais pas comment dire, moins commères. Quand on regarde même les sujets de discussion en salle fumeurs sont plus intéressants. En ce moment, il y a une brochette de jeunes mamans, la discussion, c'est couches ou boulot. En fumeurs, ça passe à autre chose, l'éventail est plus large » (Marie-Gaëlle).*

La division des espaces se fait distinction des sujets. Un glissement s'opère de l'image de la pratique à l'image de ses amateurs.

Quand le partage des espaces n'est pas strictement défini, les zones d'incertitude ouvrent à la négociation (y compris identitaire, *via* la présentation de soi) et les logiques s'entrechoquent, entre la proclamation d'un droit à une pureté de l'air, et une certaine gêne bien française à se placer en défenseur de la « loi » et en pourfendeur de ses violeurs – sans oublier la notion de confort, qui apparaît sous des formes opposées pour les fumeurs et les non-fumeurs.

Des interactions s'enclenchent également sur un mode plus « positif » quant à la pratique, qui tendent à l'encourager quand elle peut être partagée. Dans ce cas, les deux éléments sont concernés, car cafés et cigarettes entrent en concordance pour ce qui est de leur lien à la convivialité, à la conversation, à la sociabilité et autres formes d'être ensemble moins fondés sur les interactions (co-présence sans parole).

### **2.3.3 « T'as pas une clope ? » – « Vous prendrez bien un café ? »**

Un simple partage de l'espace consacré à la consommation (café, zones fumeurs, cafétéria d'entreprise) crée déjà un point commun entre deux individus. Bien souvent, l'interaction ne tardera pas à s'enclencher, soit autour d'un échange d'objets (sucre, cuillère, briquet, voire cigarette) soit par un commentaire sur la situation. Notamment pour le tabac, comme le souligne un peu ironiquement Albert Memmi, « il existe, on le sait, une espèce de franc-maçonnerie des fumeurs ; on accepte une cigarette même d'un ennemi et l'on offre du tabac même à celui qu'on méprise : le fumeur ne se soucie guère de l'état civil de son fournisseur : c'est la fourniture qui importe »<sup>175</sup>.

Quelle qu'en soit sa teneur, l'activité minimale de ces « petites » consommations et leurs connotations sociales tendent à engendrer du lien – la cigarette plutôt *via* sa condamnation et sa relégation, le café plutôt *via* sa normativité et sa disponibilité, qui en fait le prétexte le plus neutre à la rencontre :

*« Des fois ça peut aider à la convivialité, ça peut... surtout quand on connaît pas les gens, bon ben, on va au distributeur... En gros, ça veut dire "On va faire une pause ensemble, on va aller discuter ensemble". Ça peut être collectif ou individuel, mais ça peut peut-être des fois favoriser le contact avec les gens, je trouve. Ça sert d'alibi ! » (Aurore).*

Le café, et dans une mesure tout à fait moindre la cigarette, apparaissent parfois comme de tels supports aux « rites d'interactions »<sup>176</sup> que décliner une invitation à leur consommation n'est pas un geste anodin – il est au mieux discourtois, au pire blessant, car il signifie un refus clair d'engager une relation (ou de la poursuivre, dans le cas d'un repas par exemple) :

*« C'est convivial, c'est la boisson qui s'offre en pleine journée et que tout le monde accepte. C'est dur d'offrir un verre d'eau !... » (Natacha).*

Le café est la boisson qui s'offre, et qu'il est difficile de refuser<sup>177</sup>. A tel point qu'il peut arriver de consommer plus que prévu (ou voulu) :

*« Ça m'est arrivé d'abuser. En répétition. Là, c'était lié aux autres. Si quelqu'un t'a fait un café, t'en prends. C'est l'effet « les autres en font, il y en a, donc c'est là et j'en prends ». Dans ce cas, t'as mal au ventre, t'es pas bien » (Alice) ;*

---

<sup>175</sup> *Ibid.*, p. 35.

<sup>176</sup> Ervin GOFFMAN, *Les rites d'interaction*, Paris, Minuit, coll. « Le sens commun », 1974.

<sup>177</sup> Les alternatives du thé ou du chocolat, quand elles requièrent d'autres moyens techniques, peuvent donner à celui qui les réclame l'image de quelqu'un de compliqué, soupçonné plus ou moins explicitement de « *ne jamais vouloir faire comme les autres* », autrement dit d'essayer d'échapper à la norme.

*« Je peux me laisser influencer à reprendre un café, à reprendre une cigarette. Si je suis avec d'autres. Les autres peuvent me faire consommer plus des deux » (Marie-Gaëlle).*

Mais la disponibilité de l'offre et son encadrement par les codes de politesse ne sont pas les seuls éléments du mécanisme reliant interactions sociales et consommations de café et de tabac.

### **2.3.4 La place des sens**

Aux consommations matinales, sont associées les fonctions de « réveil social », *via* les interactions engendrées par la pratique, mais également *via* les effets de « rassemblement de soi » qu'elle procure.

En présence d'autrui, les questions d'image et de présentation de soi (notamment pour la cigarette), le rôle d'« excuse » relationnelle que peut jouer la consommation, mais aussi la maîtrise de gestes maintes et maintes fois répétés et l'empreinte sensorielle liée à un moment de réassurance peuvent constituer des motifs de consommation :

*« Je sais pas. C'est marrant, j'allais dire que ça a un effet protecteur. Tu fumes quand t'es avec des gens que tu connais pas, en situation de stress. Ça a un truc rassurant. C'est vraiment cette espèce de truc entre anxiété et rassurant. Quand t'es serein, tranquille avec toi-même et avec les autres, t'as moins tendance à fumer » (Lionel).*

Des effets d'enclenchements sensoriels de la pratique jouent également :

*« Ce qui est clair, c'est que ce qui me donne envie de fumer les premières cigarettes de la journée, c'est que d'autres fument et que ça me donne envie. J'ai tendance à l'oublier dans d'autres situations » (Matthias).*

Les stimuli olfactifs et visuels semblent alors puissants, à tel point qu'une simple image peut provoquer le désir et engager le passage à l'action :

*« J'ai remarqué un truc vraiment vicieux quand tu vois quelqu'un fumer ça te donne tout de suite envie de fumer. Par exemple à la télé, je vois un film où un gars commence à fumer, il prend sa cigarette, alors là tout de suite tu en as l'envie. Après tu te dis : "Non, non je ne vais pas fumer tout de suite", ou alors tu te dis : "Bon, allez je fume".*

*- Tu te poses quand même la question ?*

*Oui. C'est vraiment le cas où je vois quelqu'un prendre une cigarette à la télé, c'est là que je me dis : "J'ai envie d'en prendre une" et après je me dis : "C'est pas parce qu'il en prend une que je vais en prendre une", et après tu te dis : "Vas-y, je m'en fous" » (Karim).*

Ici, il s'agit d'un effet d'imitation, dont les limites apparaissent en termes de passage à l'action, puisqu'un dialogue intérieur s'engage, presque une véritable négociation. L'exemple est typique du « conflit des schèmes » de Kaufmann, qui souligne comment « la réflexivité s'inscrit concrètement dans la logique de l'action ». Selon l'auteur, quand la pensée entre en dissonance avec le schème incorporé, le corps se fait lourd, et cette pénibilité résulte du « conflit entre deux schèmes d'action : l'un plus incorporé, l'autre cognitif »<sup>178</sup>.

L'odeur de la fumée et la préhension des objets matériels, en faisant directement appel à la « conscience pratique », se montrent des déclencheurs bien plus « efficaces » dans la mesure où ils court-circuitent toute hésitation. Pour reprendre les termes de Muxel, ils font appel à la « mémoire involontaire » du « passé respiré » entre autres empreintes laissées au corps (par le milieu familial), comme une « banquise invisible détachée d'un hiver ancien »<sup>179</sup>.

En cas de présence effective de « partenaires », cette « force de l'habitude » liée aux choses présentes et aux situations passées se double de celle liée aux personnes :

*« - C'est le fait de discuter ou d'être avec un fumeur qui te pousse à fumer ? »*

*C'est plutôt le fait de discuter avec quelqu'un, même si la personne ne fume pas. Le fait d'être dans cette situation, ça me donne envie. Etre avec quelqu'un, se poser pour discuter, tout ce contexte... et puis c'est la force de l'habitude : la plupart du temps, avec des copines, on s'allume toutes des clopes, le réflexe » (Anne).*

La consommation de cigarette semble incitée par l'expression orale (redoublant ainsi l'usage de la bouche ?), ainsi que par des circonstances où elle est depuis toujours acquise, c'est-à-dire généralement depuis l'adolescence, parfois l'enfance.

Entrent également en considération des effets d'accroissement du plaisir lorsqu'il est partagé et de dilution de la culpabilité dans le collectif (celle de fumer, celle de « perdre son temps » à boire des cafés) :

*« Justement par rapport aux autres personnes qui fument, comme je suis moi-même pas hyper réglementée par rapport aux clopes... ça m'embête un peu au sens où ma première clope arrive plus tôt, si ça se trouve, je fume plus quand je suis là-bas. (...) L'enchaînement, si quelqu'un en prend une, ça t'enlève le sentiment de culpabilité que tu peux avoir si tu fumes à la chaîne. Ça te rassure dans ton addiction » (Alice).*

---

<sup>178</sup> KAUFMANN, *Ego, op. cit.*, p. 161.

<sup>179</sup> MUXEL, *Individus et mémoire familiale, op. cit.*, pp. 96-114.

Ainsi, de manière différenciée mais souvent complémentaire et parfois concordante, café et cigarette sont au cœur de sociabilités diverses, allant de l'intimité la plus grande aux interactions les plus distantes. Leur consommation, en créant des sphères d'échanges (matérielles et symboliques), vient fluidifier des relations sociales. Elle apparaît, dans d'autres cas, conditionnée par ces dernières, notamment quand il est question de négociation autour du partage des espaces. Elle permet de mélanger les registres, de les faire glisser les uns vers les autres (du professionnel à l'amical par exemple) ou au contraire de les renforcer. Son ancrage profond dans les corps l'autorise parfois à se dispenser d'interactions verbales.

### **3. PREMIERS JALONS**

L'analyse de ce terrain pose les premiers jalons de notre réflexion. A travers l'exemple des pauses café accompagnées de cigarettes, des pratiques relevant des « drogues et dépendances » se retrouvent à l'intersection d'une prise en charge sociale et culturelle à la fois large et forte et d'une relation intime du sujet à son corps et à ses désirs, *via* les objets et les actions sur ces objets.

#### ***Il n'y a pas de relation « pure » entre un sujet et un objet***

Ce qui est frappant, c'est de constater que ni la consommation de drogues, ni la qualification de celle-ci en dépendance, ne peuvent être analysées comme de « pures » relations entre un sujet et une substance. D'abord, d'autres substances, mais aussi de nombreux objets annexes entrent en considération et forment une culture matérielle au sein de laquelle s'organisent et prennent sens les actions. Il ne semble donc pas pertinent de penser un produit isolément. Ensuite, la gestion de la consommation apparaît comme largement encadrée et contrainte par le collectif, qu'il s'agisse du groupe de pairs ou de la société au sens large, dont l'entreprise de contrôle vise les corps. Il n'y a pas de relation isolée d'un sujet à un objet.

### **3.1 Les multiples formes de dépendance à une « drogue »**

Cela apparaît de façon assez claire dans l'expression par certains de leurs difficultés à s'empêcher de consommer, qui s'organisent globalement autour de deux pôles : d'un côté, tout ce qui relève d'une dépendance ressentie comme « physique », non pas tant au sens d'une intoxication que d'une « incrustation » de la force de l'habitude au plus profond des corps et des esprits, de l'autre côté, les phénomènes qui procèdent d'une dépendance liée aux interactions avec les autres, de la « pression sociale » à la gestion de son image.

#### **3.1.1 La drogue comme objet d'assuétude : une dépendance « physique » à l'action**

C'est dans la culture matérielle, ou plutôt dans l'action et la répétition de l'action sur celle-ci, que se construisent et sont construits les sujets et les liens qui les unissent.

*La « routinisation » comme construction de soi et du social, même dans le toxique ?*

Pour Giddens, non seulement « la routine, tout ce qui est accompli de façon habituelle, est un élément de base de l'activité sociale de tous les jours »<sup>180</sup>, mais elle est au cœur d'une « vision *circulaire* de la construction du monde social »<sup>181</sup> car c'est un mécanisme caractéristique de la « dualité du structurel », qui repose sur le fait que « les règles et les ressources utilisées par des acteurs dans la production et la reproduction de leurs actions sont en même temps les moyens de la reproduction du système social concerné »<sup>182</sup>. Kaufmann développe une idée proche avec l'habitude et sa double fonction de « conservation du passé et de reformulation active au présent »<sup>183</sup>. Les pratiques de consommation conjointe de café et de tabac viennent exemplifier ce phénomène, en tant qu'habitude structurée et structurante.

Toutefois, l'application de l'idée d'une « sécurité ontologique » comme « expression d'une autonomie de contrôle corporel dans des routines prévisibles » qui

---

<sup>180</sup> GIDDENS, *La constitution de la société*, op. cit., p. 33.

<sup>181</sup> D'après l'analyse de Philippe CORCUFF [*Les nouvelles sociologies. Constructions de la réalité sociale*, Paris, Nathan, coll. « 128 », 2004, p. 49].

<sup>182</sup> GIDDENS, *La constitution de la société*, op. cit., p. 68.

<sup>183</sup> KAUFMANN, *Ego*, op. cit., p. 158.

agit comme un « contrôle de l'angoisse »<sup>184</sup> pose ici question : d'abord parce que l'« angoisse » vient pour une part de la consommation en elle-même, ensuite parce qu'au sentiment d'une « autonomie de contrôle corporel » se mêle celui d'une « prise de contrôle » du corps sur le sujet tout entier, interprétée comme un « symptôme » de dépendance.

### *Une absence de réflexivité qui signifie dépendance ?*

Pour Dominique Desjeux<sup>185</sup>, « avant de signifier l'ennui, la routine signifie d'abord le confort et la moindre dépense d'énergie », car « même si de nombreuses personnes critiquent la routine dans la vie de tous les jours, celle-ci représente un état fréquent et utile. Une partie des activités quotidiennes est même organisée autour de la recherche de leur "routinisation". Routiniser représente une forte économie d'énergie pour les acteurs vu le coût énergétique du changement, de la décision ou de l'innovation » – et dans l'exemple présent, de la « prise de conscience » même, porteuse de culpabilité.

Dans cette logique, il n'est pas étonnant de constater la résistance des personnes rencontrées à mettre en mots leur habitude et à l'analyser. Certains, pourtant, parviennent à exprimer cette imprégnation de l'action maintes et maintes fois répétée dans leur corps et la difficulté de se défaire de sa trace, même lorsque la volonté consciente tente de « reprendre le dessus » :

*« S'arrêter, il faut pouvoir. J'y pense, mais c'est impossible. Dans une journée de 24 heures, on réfléchit très peu à ses actes. Tu peux faire des calculs dans ta tête, une par heure, ceci, cela, mais... Ça prouve qu'on est dans des logiques de reproduction, dans une logique reproductive des gestes. Il y a peu de manières conscientes. Si jamais je devais arrêter, ce serait de manière brutale, je crois pas à la baisse. Mais j'en suis pas là. J'éprouve encore plus de plaisir que la crainte ou le désarroi d'être dépendant » (Lionel).*

Les processus d'« incorporation » et de « routinisation », par exemple de la saisie et de l'allumage d'une cigarette, qui aboutissent à une absence de réflexivité autour du passage à l'action, est parfois vécu comme une perte de contrôle sur son propre corps donc sur soi-même. Autant il semble normal de conduire une auto ou de chevaucher une bicyclette sans avoir à y penser, autant le « ça roule » devient

---

<sup>184</sup> GIDDENS, *La constitution de la société*, op. cit., p. 99.

<sup>185</sup> DESJEUX, *Les sciences sociales*, op. cit., pp. 63-64.



problématique quand il s'agit d'une consommation réputée dangereuse. L'automatisation du passage à l'action est souhaitée dans le cadre de pratiques légitimes, mais devient problématique quand morale et santé s'en mêlent. Certaines stratégies pour arrêter la prennent clairement en compte pour mieux le désactiver :

*« En fait, vachement souvent, j'essaye de réduire. (...) Ma seule stratégie, au moment où je vois que je roule une clope, soit j'arrête, soit je la pose et j'attends dix minutes. Prendre conscience du geste automatique en fait. (...) Le geste m'échappe. Et pourtant je fume des clopes roulées. Mais ça m'empêche pas d'en être à l'automatisme... Ce doit être pire pour les clopes non roulées ! » (Lionel).*

Mais les logiques du corps en action « battent » celles de l'esprit rationnel : *« Quand t'essayes de te dire "celle-là, je la fume pas", t'y penses jusqu'à ce que tu la fumes. » (Martin).*

Lionel et Martin tentent de créer un conflit entre le schème cognitif et le schème d'action, et de faire en sorte que le premier l'emporte. Les tentatives d'arrêt de ces consommations entraînent des impressions de manque liées aux conduites motrices qui leur sont associées et aux sensations qu'elles procurent : préhension du paquet, de la cigarette ou de la tasse et postures de consommation ; odeurs, goûts, textures et chaleur du liquide et de la fumée qui passent dans la gorge et la trachée ; absorption et expulsion de l'air « vicié » – à la fois des éléments de perceptions sensorielles et de mouvement :

*« Arrêter de fumer, c'est un acte de volonté extrêmement difficile. Il suffit pas de dire "je veux". Et c'est même bien supérieur à la volonté, de fumer. Je veux et je n'y arrive pas. Aux Etats-Unis, je sentais le manque. En semaine, j'avais constamment la tête dans le frigo pour manger, compenser. Et quand je fumais pas, je respirais comme une fumeuse... J'étais hyper énervée, et sans la cigarette, j'aspirais, je soufflais, sans inhaler de fumée. Je reproduisais la respiration du fumeur quand j'étais en manque » (Bénédicte) ;*

*« Je l'ai senti quand j'ai arrêté... le geste, le geste ça m'a vachement manqué. (...) Avoir quelque chose dans la main, c'est... vraiment, le réflexe et puis : "Ah ben non, je fume pas, ouais, qu'est-ce que je fais de mes mains ?" ! (...) "Qu'est-ce que je vais faire à la place ?", il fallait bien que... ou alors "qu'est-ce que je faisais avant ? ", mais c'est vieux, donc je ne rappelle plus ce que je faisais avant de fumer... Et en plus je n'étais pas du tout la même, donc euh... » (Aurore).*

Pour Albert Memmi, « Aspirer la fumée est une toxicomanie, certes, mais l'acte complet de fumer est une opération à multiples fins : le suçotement, l'agréable contact avec les lèvres et les muqueuses de la bouche, l'ingestion, qui rappelle tant l'acte rassurant et prometteur de se nourrir, et puis toute la danse des mains : bourrer la pipe, rouler une cigarette, préparer un cigare, le jeu inépuisable des allumettes ou du briquet,

occupent et le corps et l'esprit, tout comme le tricot ou la tapisserie. Le travail manuel apaise, en ceci qu'il dirige la pensée hors de soi et fournit une dérivation à l'agitation du corps. »<sup>186</sup>. L'auteur parle d'« une véritable pourvoyance motrice qui éponge l'excédent d'activité inemployée »<sup>187</sup> – « pourvoyance » qu'il définit comme « ce qui répond à l'attente du dépendant »<sup>188</sup>. La dépendance prend alors sens, dans la mesure où elle est « satisfaite et satisfaisante ».

### **3.1.2 La drogue comme objet d'échanges : une dépendance « sociale » et « identitaire »**

La « lutte » est certes exprimée comme un combat contre des objets ou contre soi-même, mais autrui y tient un grand rôle, que ce soit en termes de tentation, parfois d'encouragement, ou en termes identitaires, au sens d'un jeu de renvois d'images.

#### ***Les effets de « pression sociale »***

Le déclenchement de la pratique est souvent lié à une situation, un contexte social où elle prend sens et devient légitime : le réveil, les occasions de sociabilité, la fin des repas ou le travail.

De plus, la force d'inertie peut être grande au sein du groupe des pairs, d'abord par effet d'entraînement, ensuite parce que la pression des pairs est d'autant plus forte qu'elle est sympathique et conviviale (se distinguer présente un coût), enfin parce qu'il semble exister un phénomène selon lequel le partage de la culpabilité tend à la diluer (cela rassure de se dire que « *tout le monde le fait* »).

A une échelle plus large, comme l'explique Natacha :

*« Je sais pas comment on peut expliquer cette consommation. C'est comme boire du vin rouge, c'est une habitude de consommation française. C'est mon choix personnel parce que je suis tombée dedans. Mais ça c'est offert à moi. Si j'étais anglaise, peut-être ce serait le thé. Mais les moyens pour faire du café sont toujours plus simples et plus disponibles ».*

La dimension culturelle pèse lourd, même si Natacha souligne, par une formule ambiguë (« *C'est mon choix personnel parce que je suis tombée dedans* ») la marge de

---

<sup>186</sup> MEMMI, *La dépendance*, op. cit., p. 47.

<sup>187</sup> *Ibid.*, p. 48.

<sup>188</sup> *Ibid.*, p. 29.

manœuvre dont elle a usé pour initier sa consommation de café. Et si pour le tabac, la situation est en train de changer, rappelons à titre anecdotique mais révélateur qu'à l'armée, l'expression « *Repos ! Vous pouvez fumer* » a toujours court même si les distributions gratuites de cigarettes ont cessé.

Certes, fumer a perdu de sa force d'attraction... Mais il en persiste une part :

*« L'aura de la clope, il existe plus vraiment mais il existe toujours quand même. Je sais pas d'où ça vient, les GI américains peut-être : "les vrais mecs, ça fume des clopes". Plus, après, le côté glamour apporté par Hollywood<sup>189</sup>, le côté sexy de fumer... Ou le fait de fumer des clopes sans filtre, des clopes de cow-boy... ou des Gauloises à la Sartre. Même si c'est un peu terni aujourd'hui. On est dans une société où le contrôle sur la santé, le politiquement correct a changé les choses. En plus, on est rentré dans un système où être malade c'est nuire à la société, si t'es malade tu coûtes. Il faut te punir, t'humilier, le mec qui fume c'est le malade en puissance qui fait chier la société. Tout ça, ça vient des Etats-Unis et pourtant c'est eux qui fournissent les clopes et les ont quasiment inventées telles qu'elles sont en France. Phillip Morris est coté en bourse rien qu'avec ses activités de clopes ! Les pubs pour clopes ont été interdites depuis la loi Evin, mais maintenant le tabac s'est jamais aussi bien porté, surtout chez les filles » (Simon) ;*

*« Les fumeurs, ça a une image de marque un peu plus leaders que les non-fumeurs. Moins maintenant, c'est vrai que les non-fumeurs, ce seraient plus ceux qui ont résisté, qui sont passés au travers. L'image se renverse. Mais les fumeurs ont encore une image qui les entoure, plus sociables, plus dévergondés, qui transgressent, qui vont un peu contre le vent... malgré ce qu'on dit... les fumeurs, c'est plutôt l'îlot de résistance : "je fais ce que je veux, c'est pas parce qu'il y a des lois que je vais les suivre" » (Bénédicte).*

### ***Devenir « non-fumeur » : un « retournement identitaire » malaisé***

Quoi qu'il en soit, les difficultés rencontrées à l'arrêt de la pratique sont pour certaines d'ordre identitaire. Devenir non-fumeur, c'est « *passer du côté des chieurs* », au même titre que réclamer un thé ou un chocolat amènera à être « *pris pour un emmerdeur* ». Ces stéréotypes répandus chez les fumeurs buveurs de café rendent pénible l'idée même de « *changer de camp* » surtout quand on a « milité » pendant des années :

*« C'est ça le problème aussi, c'est que souvent les gens qui sont vindicatifs contre les fumeurs, c'est pas des rigolos. Ils font souvent chier leur monde, et pas que sur la clope. Ça m'encourage pas à devenir un anti-fumeur. Ni même un non-fumeur.*

---

<sup>189</sup> La cigarette « développe des rites d'un nouveau type qui ne se rapportent plus à l'objet mais à la publicité qui l'entoure. Le geste qu'accomplit le fumeur de cigarette n'est que la reproduction de ceux que lui impose la nouvelle industrie du cinéma et son modèle aura pour nom, selon les années, Greta Garbo ou Humphrey Bogart. » [SCHIVELBUSCH, *Histoire des stimulants*, op. cit., p. 87].

*Ça me ferait chier de leur donner raison en disant "ben, oui, vous avez raison, faut pas fumer" – pourtant ils ont raison... » (Martin).*

C'est aussi que la consommation de café et de tabac est si répandue, courante et banalisée, et si largement acceptée, normalisée – au sens où elle est largement prise en charge socialement – que grande est la force d'identification du sujet à sa pratique. Du fait de son caractère public, des occasions de tous les instants viennent valider ou invalider le fait « d'en être ». A l'inscription dans le corps et le quotidien du sujet, s'ajoutent les questions d'images :

*« Il y a aussi un problème une définition de moi-même, pour les autres et pour moi » (Aurore) ;*

*« Maintenant ça fait partie de moi. Oui, ça fait quand même partie de moi. Je fume. Je sais pas si ça m'enlèverait quelque chose d'arrêter de fumer... C'est une de mes caractéristiques : "Martin, il fume comme un pompier", "Martin, dans son bureau, ça pue la clope"... Ça fait partie de moi » (Martin) ;*

*« Je gêne avec mes clopes, mais en même temps les gens savent que ça fait partie de ma personnalité, donc ils ne me disent rien. (...) Quand j'étais sur Poitiers, les amis disaient : "On va prendre le café chez Estelle". C'est une sorte de rite, j'aime bien préparer le café, les gens aiment bien mon café, ils disent: "Il est bon ton café". (...) C'est un truc que j'ai appris au feeling, et on me demande. (...) Je peux initier les autres à ma manière de faire. On sait que Estelle, on l'associe facilement au café » (Estelle).*

Ainsi, l'« influence » sociale joue aussi bien de façon directe sur la pratique que de façon indirecte, sur la gestion de son image par l'individu. Contrairement à certaines idées reçues, le terrain semble montrer un sujet « encouragé » dans sa dépendance par les effets de norme sociale, malgré la culpabilité que celle-ci induit simultanément.

### **3.1.3 La drogue comme objet « actif » : une dépendance « rituelle » ?**

En filigrane, la question de la ritualisation fait le pont entre ces deux pôles : sa polysémie permet de penser aussi bien le rapport du sujet aux objets matériels et aux significations attribuées à l'action que l'encadrement social et culturel des pratiques. La dimension « obligatoire » de sa réalisation peut amener à penser qu'il existe une forme de dépendance « rituelle ».

La ritualisation en tant que qualification d'un rapport répétitif et codifié à des objets n'est-elle qu'une façon d'exprimer la dépendance ? Est-elle au contraire à considérer comme un rempart social à la « confrontation » à une substance dangereuse ? Ou alors le processus même de ritualisation est-il générateur d'une dépendance à

l'efficacité symbolique de l'action, ainsi construite en « pouvoir » ? Quels sont ses liens avec la notion de « routinisation » ?

Autant de questions qui trouveront des pistes de réponses au chapitre suivant, lors de l'analyse des pratiques autour du cannabis, dont les consommateurs ont recours de façon récurrente à ce thème de la ritualisation – ce qui offrira une occasion de confronter les interprétations « indigènes » et « savantes » d'un concept sujet à de multiples interprétations.

### **3.2 La dépendance à une drogue comme sujétion ?**

---

Les drogues et dépendances ne peuvent se penser d'emblée comme des conduites déviantes et/ou « désocialisantes » ; elles se construisent dans les normes, au cœur même du social, et n'apparaissent pas comme de simples sujétions à une pratique et aux effets qu'elle procure.

Pour Albert Memmi, « la dépendance est une relation contraignante, plus ou moins acceptée, avec un être, un objet, un groupe ou une institution, réels ou idéels, et qui relève de la satisfaction d'un besoin »<sup>190</sup> – que sa « pourvoyance » soit licite ou illicite, légitime ou illégitime, saine ou délétère ne change pas la nature du processus et son rôle dans la constitution des sujets et de la société. Le rapport de dépendance-pourvoyance ne doit pas être confondu avec un rapport de domination-sujétion. Et quand bien même se rejoignent-ils parfois, la sujétion n'est pas « désubjectivation » dans la mesure où elle est définie par l'auteur comme « l'ensemble des réponses, actives ou passives, du dominé aux agressions du dominant »<sup>191</sup>. Foucault l'avait déjà souligné : l'assujettissement ne s'oppose pas à la subjectivation, au contraire il en est un élément clef.

Les cafés et cigarettes, dans l'action, qualifient les temps personnels et sociaux, définissent les espaces et leurs frontières, régulent les sociabilités, articulent les identités, et plus largement participent des processus de subjectivation. Ils soulignent les

---

<sup>190</sup> MEMMI, *La dépendance*, op. cit., p. 32.

<sup>191</sup> *Ibid.*, p. 29.

dimensions inventive et innovatrice de toute consommation<sup>192</sup>, mais également la « force de l'habitude » qui « ferme » les routines. Les multiples formes de dépendances qu'ils créent ou qu'ils assoient apparaissent comme constitutives de la vie en société.

Ce premier terrain montre à la fois l'importance des actions sur les objets matériels dans la construction d'une pratique et de ses « pratiquants » et l'impossibilité de les considérer en dehors des autres objets mais aussi des interactions sociales, autrement dit des autres sujets. Il invite à interroger la place de la culture matérielle dans la théorisation de la consommation et de sa fonction subjectivante : objets signes de « distinction »<sup>193</sup> ? Objets condensateurs d'imaginaire ? Objets « révélateurs des relations sociales »<sup>194</sup> ? Objets supports culturels ? Objets moyens d'action sur le monde, sur soi, et sur autrui ?

Mais il enjoint plus particulièrement à interroger la notion de drogue, largement considérée comme « substance active », éventuellement « addictive » – en tous cas comme un produit capable d'avoir une action sur un sujet, voire de prendre le « pouvoir » sur lui. C'est aussi une des idées qui sous-tendent la notion de dépendance, souvent entendue comme sujétion. Théoriquement, ces affirmations posent questions : un objet peut-il se voir attribuer une capacité d'action ?<sup>195</sup> N'est-il pas toujours d'abord agi par un sujet ? De là, peut-il se voir attribuer un quelconque « pouvoir » ? Ce dernier n'est-il pas exclusivement le fait des relations entre sujets, même si celles-ci sont indissociables de leurs actions sur des objets ? Est-ce là la seule fonction du groupe de pairs et de la société dans la construction de la pratique et la subjectivation de son amateur ?

Avec l'analyse des pauses « café-cigarette », la dépendance est apparue comme multiforme et omniprésente dans le rapport aux objets matériels et à autrui dans la vie quotidienne. Elle n'est pas condamnée en tant que telle, mais au contraire participe de la constitution des sujets et de la société. L'encadrement social se teinte de méfiance, voire

---

<sup>192</sup> DE CERTEAU, *L'invention du quotidien*, op. cit. ; Madeleine AKRICH et Dominique BOULLIER, « Le mode d'emploi, genèse, forme et usage », in *Savoir faire et pouvoir transmettre*, Cahier de la Mission du Patrimoine Ethnologique n°6, Paris, MSH, coll. « Ethnologie de la France », 1991, pp. 113-131.

<sup>193</sup> BOURDIEU, *La distinction*, op. cit.

<sup>194</sup> Isabelle GARABUAU-MOUSSAOUI et Dominique DESJEU (dir.), *Objet banal, objet social. Les objets quotidiens comme révélateurs des relations sociales*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers Sciences Humaines et Sociales », 2000.

<sup>195</sup> Bruno LATOUR et Pierre LEMONNIER (dir.), *De la préhistoire aux missiles balistiques. L'intelligence sociale des techniques*, Paris, La Découverte, 1994 ; Bruno LATOUR, *Aramis ou l'amour des techniques*, Paris, La Découverte, 1992.

de stigmatisation, lorsque interviennent des questions politiques, de morale ou de santé. Deux pistes de réflexion s'ouvrent alors, d'une part autour des liens entre la légitimité de la culture matérielle au cœur des routines et rituels et leur qualification en conduites déviantes, d'autre part autour du pouvoir inhérent à l'action et de la « localisation » de son origine du côté du sujet et/ou de l'objet. L'étude de la consommation de cannabis, clairement et légalement « rangé » parmi les « stupéfiants », autrement dit les « substances actives » considérées comme toxiques et dangereuses et de ce fait interdites par la loi, offre une occasion d'avancer dans ces deux directions. De plus, elle permet également d'affiner l'analyse des mécanismes de co-construction des objets et des sujets dans l'action et l'interaction, en l'ouvrant au temps long de la « carrière » déviante.

## **- Chapitre 2 -**

### **Devenir « fumeur de joints », dans l’(inter)action**



Avec l'analyse ethnographique des pratiques et représentations liées au cannabis chez des jeunes « consommateurs intégrés », il s'agit de comprendre les mécanismes de leur subjectivation et d'une culture en train de se faire et de tenter de cerner la place du corps en action et des objets matériels au sein de ces processus. Cette posture implique de « jongler » entre l'échelle d'analyse individuelle et celle du groupe (microsocial), mais aussi de tenir compte du contexte macrosocial, notamment légal – c'est ce dernier qui formalise l'inscription du cannabis dans l'univers des drogues, structurant de manière forte la relation à l'objet du consommateur.

La spécificité du processus dans le cas d'un produit considéré comme une « drogue » est interrogée : comment une culture peut-elle se construire en dehors de la norme, et même à son encontre ? Par quels mécanismes un sujet passe-t-il d'un système de valeurs à un autre ? Quelle est la place de sa relation à l'objet dans ce processus ? De sa relation à autrui ? Quel est le rôle du groupe de pairs ? Comment la construction sociale d'un objet en « drogue » se trouve-t-elle déconstruite, mais également reconstruite au sein du groupe plus restreint de ses consommateurs ? Quelle place le corps et l'action occupent-ils dans cette élaboration du sens par le sujet ? Comment les mécanismes de routinisation et de ritualisation se lient-ils à ceux de la dépendance ? En quoi permettent-ils d'interroger la « puissance » de l'objet drogue ?

## La sociologie de la déviance appliquée aux drogues

Autant de questions qui requièrent de puiser dans la « boîte à outils » conceptuels de la sociologie de la déviance, et plus spécifiquement des travaux de Howard S. Becker. Ce dernier s'inscrit dans la tradition de l'Ecole de Chicago qui s'attache à comprendre les mécanismes par lesquels des comportements non conformes aux normes dominantes se produisent (tout court) et sont produits (socialement, dans l'interaction, au niveau des représentations générales et à celui des relations de face à face). Après la criminalité et la délinquance, la maladie mentale<sup>196</sup>, l'alcoolisme et la drogue, ainsi que toute autre transgression de norme établie donnant lieu à sanction sociale sont introduites dans ce champ, qui trouve ainsi un second souffle avec les « théories de l'étiquetage » et la notion de « stigmatisme »<sup>197</sup>.

Becker reprend aux études de sociologie de la profession la notion de « carrière »<sup>198</sup>, en partant de la constatation que « les gens qui se livrent à des actes conventionnellement considérés comme déviants ne sont pas mus par des forces mystérieuses et inconnaissables : ils font ce qu'ils font pour des raisons identiques à celles qui motivent les activités les plus ordinaires »<sup>199</sup>. Cette notion permet de penser clairement l'entrée dans le monde de la déviance comme un *processus* et non comme un état<sup>200</sup>. C'est un « modèle séquentiel » qui « renvoie à la suite des passages d'une position à une autre » et englobe « aussi bien les faits objectifs relevant de la structure sociale que les changements dans les perspectives, les motivations et les désirs des individus »<sup>201</sup>.

Ce n'est pas tant l'acquis principal de la sociologie de la déviance, à savoir le fait qu'elle attribue « à la déviance les caractéristiques d'un phénomène "normal", qui fait l'objet d'un apprentissage, repose sur le respect d'un système de règles et de sanction propre à un certain milieu, mais dont la non-conformité est surdéterminée par

---

<sup>196</sup> Ervin GOFFMAN, *Asiles*, Paris, Minuit, 1968.

<sup>197</sup> Ervin GOFFMAN, *Stigmatisme*, Paris, Minuit, 1975.

<sup>198</sup> Everett C. HUGUES, *Men and their work*, New York, The Free Press of Glencoe, 1958 ; Oswald HALL, « The stages of the medical career », *American Journal of Sociology*, LIII, march 1948, pp. 243-253.

<sup>199</sup> BECKER, *Outsiders*, *op. cit.*, p. 216.

<sup>200</sup> Martine XIBERRAS, *Les théories de l'exclusion*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1993.

<sup>201</sup> BECKER, *Outsiders*, *op. cit.*, p. 47.

les procédures de désignation et de répression (...) »<sup>202</sup> qui fait ici l'intérêt de son usage – quoique sa mise à jour ethnographique dans le contexte de « consommateurs intégrés » ne soit pas négligeable – que sa « fertilisation » avec une anthropologie par la culture matérielle.

La « carrière » reste la trame de la description analytique qui suit. Toutefois, un accent particulier est porté au rapport aux rapports aux objets et à leur place dans le processus de subjectivation (un décentrage est opéré par rapport à l'interactionnisme central à l'œuvre de Becker).

### **Les personnes rencontrées : effets d'âge, de génération et de milieu socioculturel**

Drogue (illicite) et exclusion sociale ont souvent été considérées comme un couple allant de soi<sup>203</sup> – avec une variante drogue et banlieue<sup>204</sup> et une variante drogue et « jeunesse contestataire ou/et marginalisée »<sup>205</sup> – sans doute au motif implicite qu'un produit illicite se rattache plus ou moins nécessairement à des populations déviantes. Sans nier la réalité dont peuvent rendre compte ces représentations, il s'agit ici de poser le regard sur des consommateurs plus « ordinaires » : « ordinaires » au sens où le cannabis n'est pas au centre de leur vie ; « ordinaires » au sens où leur inclusion sociale et leurs ressources financières leur donnent accès à la consommation des biens et services les plus courants, qui plus est dans un rapport à l'argent sinon « normal », du moins partagé par ceux qui n'en manquent pas<sup>206</sup> ; « ordinaires » enfin au sens où ils ne participent à aucune économie illicite autre que celle de la drogue<sup>207</sup>.

---

<sup>202</sup> Albert OGIEN, *Documents du groupe de recherche psychotropes, politique et société* n°5 : Sociologie de la déviance et usages de drogues. Une contribution de la sociologie américaine, avril-juin 2000, p. 12.

<sup>203</sup> Albert OGIEN, « Consommation de drogues et exclusion sociale », in CHAMBAT, *Modes de consommation. Mesure et démesure*, op. cit., pp. 35-42.

<sup>204</sup> Michel KOKOREFF et Patrick MIGNON, *La production d'un problème social : drogues et conduite d'excès. La France et l'Angleterre face aux usages d'ecstasy et de cannabis*, Rapport IRIS-Travail et Société, 1994, pp. 98-109 ; Claude FAUGERON et Michel KOKOREFF, « Les pratiques sociales des drogues : éléments pour une mise en perspective des recherches en France », *Sociétés Contemporaines* n°36, 1999, pp. 7-8 ; Dominique DUPREZ et Michel KOKOREFF, *Les mondes de la drogue*, Paris, Odile Jacob, 2000, pp. 26-7.

<sup>205</sup> Sylvain AQUATIAS, « Cannabis : du produit aux usages. Fumeurs de haschich dans des cités de la banlieue parisienne », *Sociétés Contemporaines* n°36, 1999, p. 53.

<sup>206</sup> Ce qui n'est pas le cas des populations décrites par Joao FATELA, *Drogue, micro-économie et pratiques urbaines en France*, Strasbourg, Groupe Pompidou, 1992, p. 35 ; KOKOREFF et MIGNON, *La production d'un problème social*, op. cit., p. 141 ; Sylvain AQUATIAS et Hamed KHEDIM, « Barres, blocs et barrettes », *Revue documentaire Toxibase*, vol. 4, 1995, p. 17 ; Sylvain AQUATIAS, Isabelle MAILLARD et Michel ZORMAN, *Faut-il avoir peur du haschich ? Entre diabolisation et banalisation. Les vrais dangers pour les jeunes*, Paris, Syros, 1999, pp. 109-110.

<sup>207</sup> Ce qui, là-encore, n'est pas le cas des populations étudiées par Sylvain AQUATIAS, Hamed KHEDIM, Numa MURARD et Karima GUENFOUD, *L'usage dur des drogues douces. Recherche sur la consommation de cannabis dans*

Quarante personnes ont été interrogées entre 1998 et 2002 (d'autres rencontrées de manière informelle ou observées) : filles et garçons entre vingt et trente ans habitant en zone urbaine, souvent en couple ou seul, parfois chez leurs parents, en collocation ou en cité universitaire. Environ la moitié d'entre eux sont étudiants (de deuxième ou troisième cycle universitaire, dans des disciplines variées), les autres travaillent (artisans, artistes, enseignants, employés, techniciens, ingénieurs, cadres) ou sont dans des situations d'entre-deux (recherche d'emploi, service militaire, intérim, petits boulots). Leur consommation de cannabis va du plus occasionnel (une ou deux fois par mois) au plus intensif (quotidiennement, du matin au soir), et cette consommation peut être associée soit à des consommations de tabac et d'alcool uniquement (approche intensive des drogues légales), soit à une approche plus expérimentale (approche extensive et qualitative de toutes les drogues). Leur proximité est souvent plus sociale que géographique<sup>208</sup>, les réseaux amicaux s'étendant de l'échelle du quartier à celle de la France (signe d'une mobilité territoriale à mettre en lien avec la poursuite d'études supérieures et/ou l'entrée dans le monde du travail, ainsi qu'à un certain niveau de vie). Enfin, en termes d'implication dans l'économie du cannabis, ils sont simples usagers ou usagers-revendeurs, et pour la plupart usagers occasionnellement revendeurs.

Les personnes interviewées sont représentatives du terrain effectué, qui implique des dizaines de fumeurs rencontrés ou côtoyés, dans la mesure où elles donnent à voir une diversité de pratiques et de représentations de la consommation de cannabis chez des jeunes « socialement intégrés ». La plupart ont été « suivies » durant ces années, de façon plus ou moins formelle, parfois lors d'entrevues portant sur les jeux vidéo ou les

---

*la banlieue parisienne*, GRASS-CNRS, 1997, p. 57 ; AQUATIAS, MAILLARD et ZORMAN, *Faut-il avoir peur du haschich ?*, *op. cit.*, p. 110 ; DUPREZ et KOKOREFF, *Les mondes de la drogue*, *op. cit.*, pp. 255-9.

<sup>208</sup> Les discussions sur les dimensions territoriales des économies de la drogue sont riches : Michel JOUBERT introduit la notion de « territoire intersticiel » pour qualifier une territorialité « plastique » et « transversale » propre aux échanges autour des drogues [« Les rapports sociaux de trafic... », *op. cit.*, p. 11] ; Alain TARRIUS discute très finement la tension entre ancrage territorial et « ordre des temporalités », tout en soulignant l'existence d'espaces fédérateurs autour de la consommation de cannabis [« Economies souterraines, recompositions sociales et dynamiques des "marges" dans une ville moyenne française. », *Sociétés Contemporaines* n°36, 1999, p. 30] ; Michel KOKOREFF oppose « inscription territoriale » et « inscription sociale » pour mieux les reconstruire en utilisant les notions de « territoires psychotropiques » de FERNANDEZ et celle de « bazar » de RUGGIERO et SOUTH [Michel KOKOREFF, « Faire du business dans les quartiers. Éléments sur les transformations socio-historiques de l'économie des stupéfiants en milieux populaires. Le cas du département des Hauts-de-Seine », *Déviance et Société*, vol. 24, n° 4, 2000, pp. 403-423 ; DUPREZ et KOKOREFF, *Les mondes de la drogue*, *op. cit.*, p. 30 ; Dominique DUPREZ, Michel KOKOREFF et Monique WEINBERGER, *Carrières, territoires et filières pénales. Pour une sociologie comparée des trafics de drogues (Hauts-de-Seine, Nord, Seine-Saint-Denis)*, Observatoire Français des Drogues et des Toxicomanies, 2001]. En outre, ces discussions sont à mettre en lien avec la question de l'échelle d'observation pertinente pour l'économie de la drogue [Monique WEINBERGER, « Contribution des sciences sociales à la connaissance de l'économie souterraine de la drogue », *Revue documentaire Toxibase*, vol. 4, 1995, pp. 2-7 ; Michel KOKOREFF, « L'économie de la drogue : des modes d'organisation aux espaces de trafic », *Les annales de la recherche urbaine*, n°78, 1998, pp. 114-124].

pauses café-cigarettes. Voici une présentation des personnes les plus citées (les autres « livreront » leurs caractéristiques au fil du texte).

Déjà « apparents » dans l'analyse des « cafés-cigarettes », se retrouvent pour leur consommation de cannabis Natacha (administratrice dans une association culturelle), Simon (consultant informatique), Pierre-Henri (infirmier), Octave (qui travaille dans une *start-up*), Raphaëlle (chargé d'études marketing), Alice (comédienne), Adèle (assistante de production) et Anne (étudiante en histoire de l'art).

S'y ajoutent Nathalie (21 ans) qui étudie aux côtés de Pierre-Henri, à l'école de soins infirmiers et habite seul à Paris, dans un modeste appartement, et Damien (27 ans), un vieil ami de Pierre-Henri, aujourd'hui ingénieur informatique (« fan » de jeu vidéo). Tous deux, sans avoir la même approche de la chose, fument tous les jours en quantité.

Patrice (29 ans) et Hugues (25 ans) sont des collègues et amis d'Axèle, la femme d'Octave. Patrice travaille comme animateur, Hugues est technicien du spectacle.

Madeleine et Arnaud (23-28 ans) sont des grands amis de Simon. Ils ont fait leurs études supérieures ensemble et ont été des fumeurs intensifs à cette époque. Aujourd'hui, ils sont entrés dans la vie active mais demeurent des consommateurs quotidiens. Madeleine est chef de produit dans une grande entreprise et vit à Paris, Arnaud est commercial à Rennes.

Lisa, Lucie, Barbara et Juliette sont quatre « *copines d'école* » originaires du sud de la France et installées à Paris. Elles ont environ 25 ans. Lisa est enseignante et vit en couple. Elle fume plus qu'elle ne le voudrait mais estime en « *avoir besoin* » pour « *tenir le coup au boulot* ». Lucie est artiste et habite avec Franck, cuisinier. Tous deux ont arrêtés tôt leurs études et « se sont faits eux-mêmes ». Ils sont aujourd'hui bien installés, et grands amateurs d'herbe, dont ils considèrent la consommation comme un art de vivre. Barbara est artisan et partage un deux pièces avec Jean, informaticien, tout comme Juliette avec Aymeric. Ces derniers sont étudiants en sciences humaines. Ils consomment du cannabis « *avec modération* » et « *sans mauvaise conscience* ».

Léa (21 ans) est étudiante dans une ville moyenne de province. Elle habite seule et fume occasionnellement, entre amis. Stéphane (25 ans) est en troisième cycle de sciences humaines à Paris. Son « look » ne laisse que peu de doutes sur son amour de l'herbe, de même que la décoration de son intérieur.

Alix (26 ans), un vieil ami de Martin, avec qui il a fait ses études supérieures, est revenu vivre chez ses parents et « se cherche » avant d'entrer dans la vie active. Il voyage beaucoup et sa consommation de cannabis est suivie bien qu'occasionnelle.

### **Présentation du plan**

D'abord, les techniques et manières de faire liées à la consommation de cannabis sont décrites et envisagées pour leur importance dans la régulation de la pratique et la l'avancée en « carrière » du fumeur<sup>209</sup> et la « vie sociale » de l'objet. Elles sont replacées dans le cadre plus large de la « culture cannabis », ses objets, ses normes, ses valeurs, ses connaissances théoriques et pratiques, sa « mise en corps ». La construction du sujet en fumeur est pensée comme tension entre norme et déviance, aussi bien par rapport à la société globale que la micro-société des consommateurs de cannabis. Le corps en action y joue un rôle central.

Ensuite, c'est l'approvisionnement qui se trouve plus précisément analysé. Après un « balayage » des différentes façons de se procurer du cannabis, l'accent est mis sur la plus courante, au cœur d'un système où tout acheteur est un revendeur potentiel. La tension entre produit-marchandise et objet-unique est soulignée et sert de filtre à l'analyse de la construction du fumeur en « vrai fumeur », autonome. Le rapport au marché du cannabis, substance illicite, est pensé comme rapport à la loi.

Enfin, le point de vue du consommateur sur sa consommation et notamment sa « dépendance » est interrogé, en prenant pour levier à la compréhension du phénomène l'interprétation « indigène » reposant sur la notion de ritualisation. L'unité d'analyse « sujet en action et ses objets » se focalise sur l'objet, mais toujours pour comprendre la subjectivation et la culture en train de se faire : comment l'objet est-il déconstruit et reconstruit en tant que « drogue » ? Quelle est la place de la « dépendance » dans la subjectivation du consommateur en « vrai fumeur » ?

---

<sup>209</sup> « Buveur » est souvent implicitement employé pour « buveur d'alcool » ; c'est un phénomène similaire qui fonctionne entre « fumeur » et « fumeur de joints » (même si « fumer » induit forcément une « drogue », ne serait-ce que le tabac). Pour une analyse du glissement pour la boisson, cf. Didier NOURRISSON, « Le buveur à travers les âges », in Philippe CABIN, Dominique DESJEUX, Didier NOURRISSON et Robert ROCHEFORT, (dir.), *Comprendre le consommateur*, Auxerre, Editions des Sciences Humaines, 1998.

## **1. DEVENIR UN « VRAI FUMEUR »**

Dans la mesure où l'objet cannabis n'est pas accessible directement à la vente, la confrontation avec sa consommation passe forcément par la rencontre avec un fumeur, et plus généralement un groupe de fumeurs. Le premier contact, dans ce contexte, se fait avec le joint : sa prise en main, sa mise en bouche. Souvent, l'objet vient d'une autre main, est passé par une autre bouche. Il a été fabriqué sous les yeux intrigués du novice. Il ne sort pas d'un emballage en plastique, ne porte pas d'étiquette indiquant sa composition. La confiance en l'initiateur doit pallier l'absence de « preuves » quant à l'innocuité du produit, dans laquelle un minimum de croyance est nécessaire à l'acceptation de sa consommation : ici pas d'institutionnalisation de la comestibilité, pas de certification de la provenance, pas de notice ni de précautions d'emploi<sup>210</sup>. Aucun texte ne venant avec l'objet. Illégal. Illicite même<sup>211</sup>. Plus tard, ce sera l'expertise corporelle qui prendra le relais<sup>212</sup>.

Pour devenir fumeur, le sujet devra apprendre à aimer fumer et à pouvoir le faire. S'il y trouve un intérêt, malgré la transgression de l'interdit, il poursuivra la consommation. A la condition également qu'il continue à y avoir accès : d'abord *via* le groupe, puis de façon autonome suite à l'acquisition des savoirs et savoir-faire nécessaires – essentiellement transformer la matière première en objet consommable (savoir rouler pour pouvoir fumer seul) et se la procurer directement sur le marché (pour fumer en dehors du cercle des pairs).

Pour cela, il faut dans un premier temps s'adapter aux « mœurs » d'autres consommateurs, aux normes en vigueur, acquérir la culture clandestine qui permet de gérer l'illégalité, mais aussi apprendre les gestes, connaître les objets, reconnaître les sensations, trouver le plaisir. C'est une véritable « socialisation », « entendue comme étant le processus d'intégration d'un individu à une société donnée ou à un groupe particulier par l'intériorisation des modes de *penser*, de *sentir* et d'*agir*, autrement dit

---

<sup>210</sup> Sur la façon dont les « marketeurs » équipent le choix des consommateurs dans le contexte légal, cf. COCHOY, *Sociologie du packaging*, *op. cit.*.

<sup>211</sup> « Illégal » est une notion relevant de la loi, « illicite » y adjoignant une connotation morale.

<sup>212</sup> Comme dans le cas des ventes aux enchères analysées par Christian BESSY et Francis CHATEAURAYNAUD, « Les ressorts de l'expertise. Epreuves d'authenticité et engagement des corps », *Raisons Pratiques* : Les objets dans l'action, *op. cit.*

des modèles culturels propres à cette société ou à ce groupe »<sup>213</sup>. Cette socialisation est parfois vécue comme une initiation, car secrète, cérémonielle et mystérieuse – ne serait-ce que parce que ne relevant pas d'une « socialisation primaire » qui donne un air « naturel » aux actions sur les objets connus depuis la prime enfance.

## **1.1 Apprendre à (aimer) fumer – *initier***

---

Fumer n'est pas inné. L'inhalation de la fumée issue de la combustion d'un objet est une technique culturellement conditionnée et socialement acquise<sup>214</sup>, qui arrive tardivement aussi bien à l'échelle du temps long de l'histoire contemporaine que du temps court des cycles de vie.

### **1.1.1 Fumer comme « technique du corps »**

Pour la consommation de cannabis, ceux qui n'ont jamais fumé de cigarettes « partent de zéro ». Madeleine relate ainsi ses premiers contacts avec l'objet :

*« J'avais voulu essayer mais je m'étais étranglée, je savais pas du tout fumer, même pas de clopes. Comme je fumais pas de clopes, je savais pas du tout quoi faire avec la fumée, l'avalier, la recracher... Donc j'essayais de fumer des clopes, comme ça en fin de soirée, pour me faire un peu la gorge, et c'est comme ça que j'ai commencé »* (Madeleine).

Ici, le travail sur le corps et ses actions, souligné par l'expression « *se faire la gorge* », est conscient et exprimé comme tel ; souvent, cet entre-deux d'essais-erreurs du temps d'apprentissage est tu : c'est une « boîte noire ».

Ceux qui découvrent le cannabis avant le tabac se retrouvent quasi systématiquement à consommer (également) des cigarettes, mobilisant ainsi une « technique du corps » dont la maîtrise est source de plaisir et qui peut être assumée en public. Ceux qui fument déjà des cigarettes ont dû antérieurement « apprendre par corps »<sup>215</sup> le geste de la main à la bouche, l'inspiration par le larynx, les sensations de

---

<sup>213</sup> Denys CUCHE, *La notion de culture dans les sciences sociales*, Paris, La découverte, coll. « Repères », 1996, p. 47 (mon emphase).

<sup>214</sup> Il s'agit là de questions de culture matérielle et de « techniques du corps » (de priser à fumer), mais aussi de vocabulaire : « C'est seulement au cours du XVII<sup>e</sup> siècle que le mot "fumer" s'impose dans le langage courant. Jusque-là, par analogie avec la boisson, on parlait seulement de "boire la fumée" (...) » [SCHIVELBUSCH, *Histoire des stimulants*, op. cit., p. 57].

<sup>215</sup> FAURE, *Apprendre par corps*, op. cit.



chaleur et d'âpreté dans la gorge, le remplissage des poumons, le rythme imprimé par les aller et retours de la fumée, la beauté et l'odeur des volutes expulsées... Il ne leur reste qu'à assimiler quelques spécificités propres au joint : un filtre plus petit, un foyer de combustion plus gros, une température et une densité de fumée plus élevées, un goût et des effets immédiatement plus forts, qui impliquent d'ajuster l'action sur l'objet. L'inspiration est plus intense et plus longue, la fumée est conservée dans les poumons au maximum, le nombre de taffes enchaînées est réduit.

### **1.1.2 L'acquisition des effets : entre abandon et maîtrise, un jeu sur le corps**

Mais rapidement, il ne s'agit plus de faire pour faire : un sens doit être trouvé à l'action, voire un bénéfice.

#### *Trouver du sens, « par corps »*

L'enjeu n'est pas tant d'apprendre techniquement à fumer, que d'apprendre à aimer cela, ou du moins à y voir un intérêt – donc *a fortiori* à identifier et à apprécier les effets du produit. Cette acquisition est une condition *sine qua non* à l'entrée dans la consommation. Pour Becker, « la première étape à franchir est donc nécessairement l'apprentissage de la technique requise pour produire, en fumant, des effets qui permettent une modification de la conception de la drogue »<sup>216</sup>. C'est « apprentissage du goût pour les effets »<sup>217</sup>, dont cet extrait d'entretien, qui reconstitue *a posteriori* les débuts dans la pratique d'une consommatrice aujourd'hui grande amatrice de cannabis est emblématique :

*« Au début je trouvais ça con, comme fumer une clope : c'est le même goût dans la gorge plus ou moins, ça brûle autant, je trouvais pas ça spécialement agréable en fait. C'est normal vu que je fumais pas. Comme j'avais aucune idée ce que c'était supposé te faire non plus, je pense que je m'attendais à quelque chose de beaucoup plus fort aussi, genre le cliché, un géranium te pousse dans le dos ! Je pensais que vraiment, tu planais. J'avais pas trop de notion de ce que pouvait dire planer, mais c'est plutôt ça que j'avais envie de voir, j'étais plutôt déçue. A petites doses, ça valait rien en fait. Et puis quand tu mélanges avec de l'alcool, c'est dur de savoir (...) Il a dû s'écouler une année entre le moment où j'ai roulé mon premier joint et le moment où j'ai commencé à vraiment fumer. Pendant cette année, je fumais une fois ou deux par semaine. (...) Pour identifier l'effet, je pense que c'était petit à*

---

<sup>216</sup> BECKER, *Outsiders*, op. cit., p. 69.

<sup>217</sup> *Ibid.*

*petit. Y a pas un moment où je me suis dit "c'est ça". Enfin, pendant cette période, j'ai jamais fait que fumer, donc j'ai jamais réussi à voir quel est l'effet du shit pur. Ensuite, quand j'ai commencé à fumer, juste fumer, c'est là que j'ai pu identifier la sensation. En fait ça me fatiguait. (...) Mais au bout d'un moment, t'arrives à en faire quelque chose qui te détend, plutôt que quelque chose qui t'assomme, et là ça devient intéressant » (Madeleine).*

Comment Madeleine est-elle passée d'une évaluation de la pratique comme quelque chose de « *con* » et « *pas spécialement agréable* » à quelque chose qui « *fatigue* » et finalement « *devient intéressant* » ? Il lui a fallu d'abord persévérer alors que la pratique ne faisait pas sens pour elle, puis ressentir une modification de ses sensations et perceptions, enfin les coder positivement. C'est sans doute parce que la consommation faisait manifestement sens pour d'autres – les fumeurs de cannabis en général, ceux du groupe fréquenté – que Madeleine s'est donnée le temps de comprendre et d'apprécier la chose. C'est dans la durée que se construit la connaissance de l'objet, de l'action à avoir sur lui pour qu'il ait une action sur soi en retour. L'expérimentation, les frottements du corps à corps avec la matière, la récurrence des sensations spécifiques faisant suite à la consommation, constituent une forme de domestication du produit. Mais celle-ci ne peut exister qu'à la condition qu'un temps lui soit imparti : la patience accordée à l'appropriation des effets est fondée sur l'idée selon laquelle d'autres les apprécient. Elle suppose la confiance dans ces pairs potentiels, autrement dit une dose d'identification sur un fond de culture, entendue comme partage d'expériences singulières<sup>218</sup>.

Ainsi, le corps à corps avec la matière est encadré socialement – d'autant que le simple accès à la consommation requiert cet encadrement (le cannabis est à la vente sous forme de matière première, non consommable telle quelle, et qui plus est clandestinement). En outre, la présence de consommateurs plus expérimentés facilite le passage à l'action en diminuant l'incertitude : sur les quantités à absorber, les manières de le faire, la nature des effets à ressentir, la dangerosité de l'état atteint. Les « initiateurs » fournissent ainsi un cadre d'interprétation alternatif à la pratique (par rapport au discours dominant) : leur discours rassure, constitue un guide à la qualification de la nouvelle expérience, bref, permet de construire un sens acceptable et même attractif.

---

<sup>218</sup> CANDAU, *Mémoire et expériences olfactives*, op. cit.

### *Une interprétation encadrée*

A différentes reprises, j'ai entendu sur le terrain des histoires<sup>219</sup> ayant trait à des « premières fois » qui ont fini à l'hôpital : trop angoissé par ce qui lui arrive, un consommateur débutant aura préféré s'en remettre à l'institution médicale. Ce genre de récits ne constitue pas une mise en garde quant à la dangerosité de la drogue : le malheureux est généralement raillé, et l'anecdote donne au contraire l'occasion de rappeler l'innocuité de la substance (par exemple en précisant qu'aucune overdose n'a jamais été recensée au cannabis). Mais il est révélateur de la palette des codages possibles des sensations provoquées par la consommation : ses effets peuvent être identifiés comme les symptômes d'une intoxication. Cette interprétation de type médical, qui déclenche une série d'actions en conséquence et qualifie le produit en « substance vénéneuse », est aussi « vraie » que celle développée par les amateurs, tournée vers la « défonce » ou du moins la « détente » et qui définit l'objet en drogue récréative. La question n'est pas là. Elle se situe dans la compréhension du commencement et de la poursuite d'une « carrière » de consommateur de cannabis, qui reposent sur un codage positif, ou un ensemble de codages dont la plupart sont positifs, de perceptions identifiées comme relevant directement de la consommation de cannabis. Ainsi, l'appréciation des effets du cannabis (et de toute drogue) relève d'un abandon de la maîtrise de soi mais aussi d'une maîtrise de cet abandon. Ce double mouvement s'opère concomitamment dans l'action et dans la construction de son sens, pour partie encadrée par le groupe (notamment dans l'interaction qui permet le partage direct des éléments culturels).

La socialisation s'inscrit dans la chair, le mouvement, sa perception et son interprétation. C'est la « technique du corps » au sens plein de Mauss, comme « montage physio-psycho-sociologique de série d'actes »<sup>220</sup>. Mais c'est aussi la culture « en train de se faire » : des sensations ressenties dans l'intimité et la singularité des corps, interprétées lors de leur passage au discursif et partagées dans la mise en

---

<sup>219</sup> De façon générale, la « culture cannabis » est une culture de la parole, de l'anecdote, du récit des meilleurs moments comme des pires : du savoir est ainsi mis en commun, dans un contexte illégal où la trace écrite n'est pas la plus pertinente.

<sup>220</sup> MAUSS, « Notion de techniques du corps », *op. cit.*

commun du sens construit par le groupe, des perceptions affinées autant dans l'expérience individuelle que dans le jeu des interactions<sup>221</sup>.

### ***1.1.3 La réception (la production ?) des effets***

Les effets constituent une dimension centrale de la consommation, et ne doivent pas échapper à l'analyse sous prétexte d'une absence de visibilité ou d'une difficulté d'appréhension « objective ». Ils sont au cœur de la subjectivation du consommateur en fumeur, puisqu'ils interviennent autant du côté des « techniques de soi » qui lui permettent d'agir sur lui et de se « modifier » que du côté de son éventuel « assujettissement » à une pratique ou à un produit. Ils cristallisent d'une certaine façon la dualité de la notion de subjectivation (il n'en reste pas moins à discuter l'équivalence d'un assujettissement à un réseau de pouvoirs « humains » et « non-humains » et la possibilité même de cette seconde proposition).

#### ***Les enjeux de l'analyse des effets***

La question des effets du cannabis pose la complexité des liens unissant le sujet à lui-même, mais aussi au monde, c'est-à-dire à autrui (lien social et pouvoir), aux choses matérielles (jusqu'où peut mener une relation à un objet ou à un produit ?) et aux choses immatérielles (imaginaire, représentations, opinions partagées par ses pairs et/ou par ses non-pairs). Elle met également en lumière la nécessité d'envisager le consommateur de cannabis comme un sujet complexe et dynamique, à la triple dimension « bio-psycho-sociale » ; partie prenante de ce qui l'entoure et ayant prise dessus, tout en demeurant simultanément sous son emprise. Dans la question du cannabis (comme dans celle de la drogue en général), l'hégémonie de la thématique de la sujétion, par le biais notamment de la notion de dépendance, n'occulte pas celle de la subjectivation, qui associe le pouvoir de transformation de soi sur soi à l'inscription dans des réseaux d'assujettissement.

La consommation de cannabis, d'une part au travers des pratiques sociales qu'elle implique, d'autre part au moyen du travail de soi sur soi qu'elle nécessite, touche le sujet et le transforme. Celui-ci doit opérer des choix, rencontrer des personnes, domestiquer des objets, s'approprier des sensations et des changements « internes »,

---

<sup>221</sup> CANDAU, *Mémoire et expériences olfactives*, op. cit.

apprivoiser de nouvelles voies et de nouvelles voix dans ses rapports de soi à soi : le « petit cinéma intérieur », moteur de la construction de soi selon Kaufmann<sup>222</sup>, devient à la fois superproduction hollywoodienne et polyphonie corse ; les niveaux de distance de soi à soi se multiplient et se diversifient. Pour Arnaud, « *il est difficile de se voir autrement que par le prisme de l'ego. En le transcendant, la fumée agit comme un révélateur* ».

Ce phénomène se retrouve certainement dans le cas de toute activité nouvelle ; il est ici amplifié par le fait que le cannabis est une drogue au sens d'un produit psychotrope et « physiotrope », qui plus est considéré comme stupéfiant et tombant sous le coup de la loi de 1970 qui prohibe son usage, son commerce, sa production, son incitation.

Il est tout à fait possible d'approcher du point de vue anthropologique une « substance active » sans prendre en compte ses effets au « premier degré ». L'analyse de Sylvie Fainzang de l'observance thérapeutique chez des sujets de cultures (notamment religieuses) différentes, est à ce titre éclairante<sup>223</sup>. L'auteur y envisage les médicaments sous l'angle de la culture matérielle dans laquelle ils s'inscrivent et sur laquelle les sujets agissent, par exemple en se focalisant sur l'ordonnance et ce qui en est fait. L'ambition est ici similaire. Toutefois, elle n'exclut pas une étude des effets pour ce qui en est dit et à travers les stratégies au cœur desquelles ils se trouvent.

### *La contextualisation dans une carrière plus large, de « drogué »*

Les effets – tels qu'ils sont décrits et peut-être tels qu'ils sont ressentis – diffèrent d'une personne à l'autre, selon l'histoire de sa socialisation, selon le chemin parcouru dans la « carrière » de consommateur : de cannabis certes, mais également d'autres drogues. L'histoire individuelle, notamment quant aux drogues, légales et illégales, compte pour beaucoup dans l'appréhension et l'évaluation d'une nouvelle expérience.

Dans un travail antérieur<sup>224</sup>, il a été montré que l'analyse d'une « carrière » de consommateurs de cannabis ne saurait se passer d'une contextualisation dans une

---

<sup>222</sup> KAUFMANN, *Ego, op. cit.*

<sup>223</sup> FAINZANG, *Médicaments et société, op. cit.*

<sup>224</sup> Mélanie ROUSTAN, *Roulez jeunesse ! Une approche ethnologique de la consommation de cannabis*, DEA Cultures et comportements sociaux, Université Paris 5 (dir. Pr. Dominique DESJEUX), 1999.

« carrière » de consommateurs de drogues au sens large, ce que ne soulignait pas Becker<sup>225</sup>. Le parcours quant au cannabis est à replacer dans un parcours plus général d'expérimentation des modifications de soi par ingestion de substances, dont il est indissociable et qui tisse une trame d'appréciation de ce qu'est et de ce que doit être une « drogue ».

Deux grands modèles d'appréhension de cet univers ont été repérés : d'un côté, les « traditionnels creuseurs », qui préfèrent approfondir leurs connaissances des drogues les plus « acceptées socialement », autrement dit le tabac, l'alcool et le cannabis, de l'autre, les « butineurs expérimentaux », qui essayent toutes les drogues sans distinction et jaugent leur expérience cannabique à cet aune façonnée sur pièces. Les premiers adhèrent à une approche conventionnelle des drogues et se fient aux normes légale et morale, ainsi qu'au discours sanitaire classique : ils consomment de l'alcool, du tabac et du cannabis « à la limite », dans la mesure où constitue un genre de transgression acceptable parce que considéré comme relativement bénin. Ils se cantonnent à cette palette et l'explorent, forts des garanties sociales auxquelles ils s'en remettent. Au contraire, les seconds ne comptent que sur eux-mêmes pour évaluer ce qui est acceptable ou non, et le test *in vivo* est leur méthode. La frontière de l'illicite n'est pas un critère prioritaire pour eux, qui ne réfléchissent pas en termes de bien/pas bien mais de bon/pas bon – au sens d'une évaluation par le plaisir mais également par le risque. Ils sont curieux et tirent leurs connaissances de l'expérience. Certaines de leurs conclusions rejoignent celles des scientifiques d'approche « par la dangerosité »<sup>226</sup>. Ils en font parfois mention, surtout depuis l'édition et la large diffusion par la *Mission Interministérielle de Lutte contre les Drogues et les Toxicomanies* du petit guide intitulé *Savoir plus, risquer moins*<sup>227</sup>.

Pour le chercheur, cette contextualisation du cannabis parmi d'autres substances est une clef de compréhension de l'avancée en « carrière », car pour le consommateur, le « passif » joue quant au ressenti et à l'interprétation de ce qu'il vit. Les allers et retours entre échelles d'analyse permettent de mettre en relief le rôle structurant du groupe autant que le caractère irréductible de l'individualité d'une équation personnelle.

---

<sup>225</sup> Mais peut-être faut-il lui accorder l'augmentation des « polyconsommations ».

<sup>226</sup> ROQUES, *La dangerosité des drogues*, op. cit.

<sup>227</sup> *Drogues : savoir plus, risquer moins*, op. cit.

Les influences sur les effets sont multiples : qualité de la substance, quantité consommée, quantité consommée habituellement, vitesse de consommation, avancement dans la « carrière » du fumeur, mais aussi consommations antérieures de nourriture, d'alcool, présence de pairs, de « spectateurs », ambiance, humeur, degré d'excitation, etc. – bref, selon la nature de la consommation et les états physique, psychique et « social » du sujet.

#### ***1.1.4 Effets psychotropes et effets « physiotropes » : jouer sur les sens(ations)***

En termes de description des effets, des récurrences apparaissent, même si des contradictions demeurent, qui interdisent la réductibilité du *ressenti* des effets à une action du produit et oblige à le considérer comme fruit d'actions et d'interactions ancrées dans une histoire du sujet – notamment en ce qu'il est corps – et déployées dans un contexte unique (celui d'un rythme et d'une intensité de consommation, celui d'une situation objective et subjective). Les arguments mettent en avant un effet et son contraire, d'un discours à l'autre mais aussi au sein d'un même discours. Par exemple, fumer serait soporifique et dynamisant, ouvrirait aux autres et renfermerait sur son monde intérieur, abêtirait et rendrait créatif, etc.

Ainsi, l'analyse des discours de consommateurs permet d'établir une liste des « champs » concernés par les effets du cannabis, même s'il est souvent impossible de (pré)dire dans quel sens un lien au monde et/ou à soi va être touché. Quelques éléments font consensus : la détente (musculaire et psychique) et l'affaiblissement du contrôle de soi sur soi, qu'ils prennent la forme d'un affaïssement « par le vide » – parfois interprété comme une grande fatigue – ou d'un foisonnement « par le plein » – source d'euphorie ou d'angoisse ; l'existence d'une dose idéale (au zénith de la « montée ») et d'une dose « critique » au-delà de laquelle soit il ne se passe plus rien, soit le sommeil ou le malaise l'emporte (autrement dit, une puissance limitée des effets recherchés) ; et enfin ce qui pourrait être nommé « garantie de continuité identitaire », c'est-à-dire l'assurance que quelle que soit la nature des effets et leur force, ils n'iront jamais dans le sens d'une « transformation » de la personnalité. Comme le souligne Alice, « *les gens qui fument restent les mêmes, même s'ils sont affalés sur un coussin* ». Ce point est parfois souligné par les enquêtés pour montrer le caractère inoffensif du cannabis au regard de l'alcool notamment et de son rapport à la violence et au sexe. Dans un esprit similaire,

Madeleine fait une comparaison avec d'autres drogues « *plus fortes* » : « *Avec l'acide, t'as vraiment aucun contrôle de toi. T'as plus aucune barrière sur ce que tu penses pouvoir et ne pas pouvoir faire. Avec le shit, t'as encore une relation normale avec le monde, tu ne perds pas pied avec le réel* ». Les discours recueillis pointent comme trait dominant des effets du cannabis le fait que le lien à soi et au monde est conservé dans ses grandes lignes.

Plus précisément, dès les premières taffes inhalées, un relâchement du corps se fait sentir, comme si le temps et la force d'inertie venaient subitement de se dérégler. Un sentiment de dilatation (ou de compression) du temps apparaît, et l'instant semble l'emporter sur la linéarité de l'histoire entre passé et futur ; une grande force d'inertie apparaît. Simultanément à cette lourdeur et à cette perte relative de repères et de contrôle, un aiguisement des sens a lieu, tout comme un rééquilibrage de ces derniers entre eux. Le rapport au monde se fait globalement plus sensuel ; la suprématie de la vue est remise en cause, les sensations internes sont (re)découvertes (y compris la faim). Comme le dit encore Alice, « *Tu penses beaucoup plus avec tes sens* ». C'est ainsi que le domaine sensoriel vient prendre du terrain sur le « pur » intellectuel. « L'intelligence du corps », mobilisée durant les phases de préparation à la consommation, semble être mise en valeur par les effets du cannabis.

En ce sens, la substance apparaît autant « psychotrope » que « physiotrope ». C'est peut-être dans cette mesure que sa dimension aphrodisiaque ressort, non pas tant comme provocation à l'excitation que comme ouverture d'un niveau de production de sens et de sensation, habituellement peu « exploité ». Pour Alix, « *Le psychologique rejoint le physique* » ; Léa détaille :

« *Ça augmente la sensibilité, les perceptions, le désir. Si tu fumes avec la personne avec qui tu es, ça rajoute une complicité qui se retrouve après, une fois que tu fais des câlins. Ça va pas te donner envie de quelqu'un au hasard, ça va pas te rendre comme une pile électrique, mais ça augmente le désir et le plaisir, pour la personne que tu aimes. Ça spiritualise un peu la relation charnelle, dans le sens où... Je vais prendre le contraire pour exemple : avec l'alcool, faire l'amour devient très physique, tu as des envies je dirais pas violentes, mais où le corps est mis sous pression. Sous fume, le plaisir passe par le corps mais se détache plus de cette composante matérielle* » (Léa).

Sur ce point également, la courbe des effets connaît un optimum puis redescend vers un alanguissement plus proche de l'abattement que de la langueur érotique.



Envisagé ainsi, l'objet « consommation de cannabis » devient si polymorphe qu'il peut servir de supports à une grande variété d'expériences.

### **1.1.5 La « *consumation* »<sup>228</sup> : de l'intime enchâssé par du social**

A la fois reliée au groupe de pairs et à l'ensemble de la société, l'expérience du cannabis est profondément intime et cette intimité touche à la fois le corps (le jeu sur les orifices et sur les sens, ces portes d'entrée et de sortie qui font interface) et l'« âme » (la pensée, les émotions, les affects, le sentiment métaphysique). Les effets touchent aussi bien le physique, le psychique que le social, les sensations internes que les perceptions externes – bref la « roue d'engrenage » de « l'homme total » de Mauss.

Ils atteignent du même coup le lien social : dans sa dimension élective et affective, par le biais de l'humour, de la pensée et du discours, du non-verbal et du sensoriel ; dans sa dimension impersonnelle, par le biais du rapport aux normes, notamment de bienséance, mais également légale et sanitaire. Le goût de l'ivresse cannabique implique une acceptation d'un certain relâchement de la *tenue* des corps et des esprits, ainsi qu'en amont une transgression et de la loi et d'une certaine norme sociale condamnant toute forme de drogue (que la question soit celle de la santé physique, par le biais de la toxicité, ou mentale, par le biais de la dépendance et de l'« addiction »). Il implique une forme de désocialisation (à la socialisation primaire tout du moins). C'est donc également un lien moral à la société d'appartenance qui est touché, au double sens d'un lien civil et civique – la question délicate étant celle de la gestion des temps et des lieux de cette mise en jeu du sujet. Toutefois, en rejoignant et en fréquentant des pairs, c'est un cadre strict que le fumeur de cannabis embrasse. En cela, la consommation de cannabis ne constitue en rien une sortie du social<sup>229</sup>.

Dans l'ensemble, la pratique est régie et régulée par des normes de groupe fortes, parfois intériorisées comme des choix personnels, ayant trait à son cadre social : par exemple, la convivialité est préférée à l'isolement, le temps libre au temps efficace (nuit plutôt que jour, vacances, week-end, ou pauses plutôt que travail). La

---

<sup>228</sup> Le joint est effectivement consommé et le fumeur bien souvent « *cramé* » [terme argotique désignant l'état du consommateur après absorption de la substance]. De plus, le terme est ici employé en forme de clin d'œil aux travaux de Georges BATAILLE autour de ce concept [*La part maudite. Essai d'économie générale. La consumation*, Paris, Minuit, 1949].

<sup>229</sup> Contrairement par exemple à la notion de « descenseur social » avancée par Emmanuelle CHOLLET-PRZEDNOWED, docteur en médecine (se présentant comme docteur en sciences) [*Cannabis : le dossier*, Paris, Gallimard, coll. « Folio Actuel », 2003].

consommation festive est valorisée, le plaisir solitaire et la « défonce » stigmatisés, surtout s'ils induisent un coût social (et ce, jusqu'à un certain point dans la « carrière » du fumeur).

## **1.2 S'adapter aux mœurs – *intégrer***

---

La description et l'analyse des pratiques et représentations liées à l'étape de consommation du cannabis à proprement parler mettent en tension (au sens neutre) l'individu et le collectif : non pas la société dans son ensemble (car le rapport à la loi par exemple émerge lors des phases d'approvisionnement et de déplacement), mais le groupe de pairs. A l'échelle microsociale, s'opposent (ou se superposent) la décision personnelle et le cadre normatif, la liberté de choix et la contrainte collective, la perte de soi et l'intégration, l'isolement et le partage. Ce dernier élément est érigé en principe au sein du groupe étudié. Ce qui constitue un moyen de souligner le fait que le cannabis fait culture, sur la base d'une mise en commun d'expériences vécues dans la singularité<sup>230</sup>.

### **1.2.1 Le joint communautaire, voire « communiel »**

La soirée entre amis apparaît comme le contexte privilégié de la consommation de cannabis pour les personnes rencontrées, c'est-à-dire à la fois le plus répandu et celui considéré comme le plus adapté.

#### ***De la « polyconsommation festive » à la soirée « au coin du joint »***

La situation est alors celle d'une « polyconsommation festive » : les convives mangent, boivent de l'alcool, dansent, fument des cigarettes, discutent, fument du cannabis, mangent à nouveau, bref, s'amusent. L'espace est privé et les hôtes se connaissent de manière directe ou indirecte – ils sont « du même monde ». L'esprit est celui de l'abondance, du divertissement, du rire et de l'ivresse, en un mot de la convivialité. Le nombre de joints roulés et fumés peut aller d'un ou deux à des dizaines, axant plus ou moins la soirée sur la consommation de cannabis et ses effets – jusqu'à ce qui peut être considéré comme une soirée « au coin du joint ».

---

<sup>230</sup> En se référant toujours à la définition de CANDAU, *Mémoire et expériences olfactives*, op. cit.

**Fig. 2 – Fin de soirée chez Arnaud**



*Je suis à Rennes en visite chez Arnaud. Après une soirée à faire « la tournée des bars » de concerts en concerts – pour ne pas dire de comptoirs en comptoirs – nous rentrons chez lui pour la « fin de soirée ». Quelques bouteilles sont ouvertes pour ne pas laisser « tomber » l'ivresse (la photo en témoigne), mais le passage à la sphère privée de son domicile est une occasion de « faire tourner » quelques joints. Au fond, le bus londonien au couvercle déposé sur le tapis est la « boîte à shit ». Arnaud est assis par terre les jambes repliées, face à une pochette de CD : sa position est typique de celui qui va rouler. La « boulette » de shit est à peine visible, posée sur le disque. Son « collage » est prêt, on l'aperçoit près du cendrier, derrière le verre le plus à droite. La présence du disque n'a ici rien à voir avec l'écoute musicale, elle signale sa « transformation » en plan de travail pour confection de joint. C'est un « classique » de la culture matérielle « secondaire » du fumeur. En vis-à-vis, l'autre CD (à gauche du cliché) témoigne que quelqu'un a déjà roulé. Des éléments tels que les petits morceaux de carton découpés à partir de paquets de cigarettes, les feuilles à rouler éparées et les cigarettes « éventrées » dont il ne reste que le papier le prouvent également.*

**« Faire tourner » : concrétiser le principe de partage**

Dans les discours recueillis, tout se passe comme si ce lien entre cannabis et consommation collective était une évidence intrinsèque, une fonction dictée par l'objet en lui-même, presque immanente : pour Pénélope (27 ans, collègue d'Octave), « ça fait partie du joint, ça se partage », pour Stéphane, « de faire tourner, c'est dans la nature même du truc », pour Adèle, « ça fait partie du trip ». Souvent, l'affirmation est sans détour et face à la perplexité de leur interlocuteur (le chercheur), les fumeurs rencontrés semblent se plonger pour la première fois dans la réflexivité sur cet aspect de leur

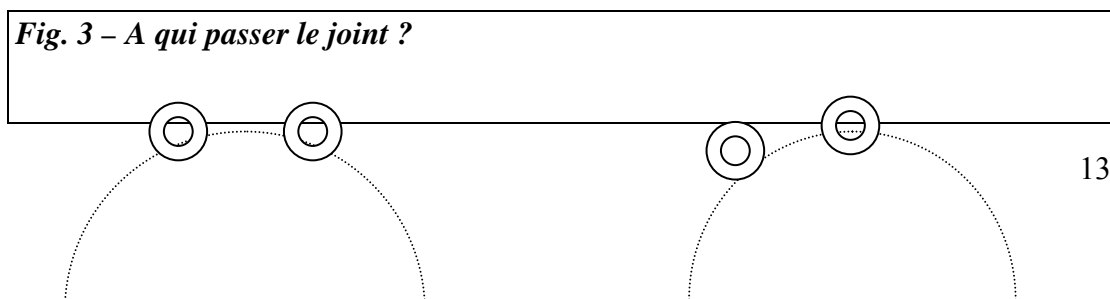
pratique (ce qui n'est pas le cas pour la question de la dépendance, par exemple). Ainsi, pour Jean : « *Il faut qu'il tourne (...) ça me paraît évident ! J'arrive pas trop à m'expliquer !* ». Quant à Adèle, d'abord elle relativise le caractère spécifique de cette dimension en faisant la comparaison avec l'alcool, dont une bouteille ouverte en collectivité ne saurait être consommée en solitaire, puis exprime le sentiment d'une « *pression sociale* », là aussi en faisant la comparaison avec l'alcool. Enfin, elle conclut par une justification pragmatique du phénomène : « *C'est un peu gros quand même, un joint pour une personne !* ».

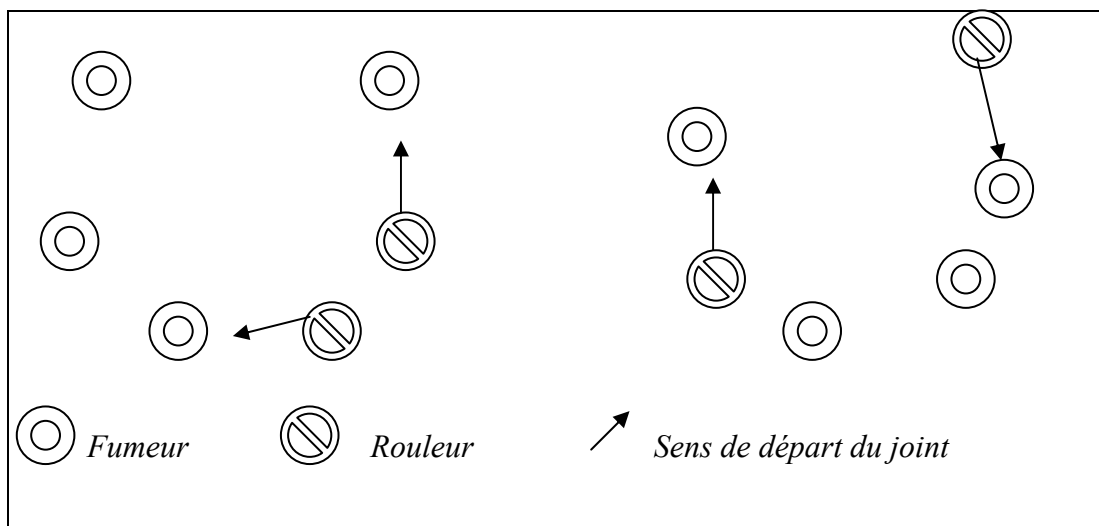
« Faire tourner » apparaît comme un moyen de concrétiser l'idée de partage. Il y a un aspect fonctionnel à la chose : c'est la meilleure façon de répartir équitablement les « richesses » et de partager les compétences et le travail du rouleur (économie d'échelle). Et puis, il est physiquement difficile « d'encaisser » un joint entier. Le partage symbolique est celui de l'espace circonscrit par le « cercle virtuel », celui du geste, celui du risque, mais surtout celui du plaisir : d'être ensemble, de goûter les effets de la substance. La circulation physique de l'objet est supposée servir de garant à la circulation d'éléments d'un autre ordre, plus spirituel : au-delà de l'objet joint, sont échangés un moment et une expérience particulière, qui circonscrit un groupe (et parfois en exclut un autre) – « *Le fait de le passer, de le tendre à ton voisin, ça te rapproche, ça t'oblige à avoir un contact physique, et du regard avec lui. C'est ça la convivialité.* » (Lucie).

### *Comment savoir à qui passer le joint ?*

Dans le cas le plus simple, les fumeurs sont en cercle, le joint vient de la gauche, il repartira à droite ou vice et versa. La question est plus pointue pour la personne qui a roulé le joint. Si dans la majorité des cas, c'est elle-même qui l'a allumé, elle doit choisir dans quel sens le faire partir. Si le cannabis est « communautaire », deux cas sont possibles : soit la consommation est assez réduite, *i.e.* un seul joint à la fois, un seul rouleur, il peut être bienvenu que le joint parte une fois dans un sens, une fois dans l'autre, soit la consommation est forte, plusieurs joints tournent en même temps, plusieurs personnes roulent en même temps, et le sens de rotation dépend de l'emplacement des rouleurs.

**Fig. 3 – A qui passer le joint ?**





Certaines personnes adoptent d'autres stratégies quand elles se sentent gênées par la tension provoquée par ce choix, et s'en remettent à des logiques originales :

*« Quand une personne sait pas vraiment à qui le donner, elle va dire une petite phrase, du style "qui dit beuz ?"<sup>231</sup>, celui qui répond "beuz" l'a. Ou alors "quid ?" : réponse "ego". Ou "6 et 4 font ?" et le premier à dire la réponse l'a » (Léa).*

Sinon, il arrive parfois que plus aucune règle ne prévale, quand les fumeurs sont debout et mobiles :

*« Par contre, si on est debout, il n'y a pas de règles à respecter. Ça tourne en passant par tout le monde, a priori, sauf en fin de soirée où tu sais qui fume ou non. Là, quelqu'un me l'a passé... J'en ai fumé deux différents. C'était un ami d'ami qui roulait, donc je le connaissais pas. En fait, c'était un groupe de musiciens qui roulaient. Y en avait pas mal. C'était pas le joint de la soirée. C'était qui remarque, remarque, et si ça lui dit, fume. Il tournait pas, non... Non. C'était une petite salle où les gens parlaient et dansaient. C'était entre eux, mais comme je passais par-là... » (Alice).*

De façon emblématique, les fumeurs « communient » en un cercle, suivant lequel les joints tournent, passent de l'un à l'autre à un rythme régulier, calculé pour qu'un joint fasse un tour complet des convives. Chacun est censé fumer une quantité égale, sans réclamer ni sans prélever plus que sa part, et les ressources être gérées de manière fluide et implicite. Mais si le cercle est intégratif, il est aussi sélectif.

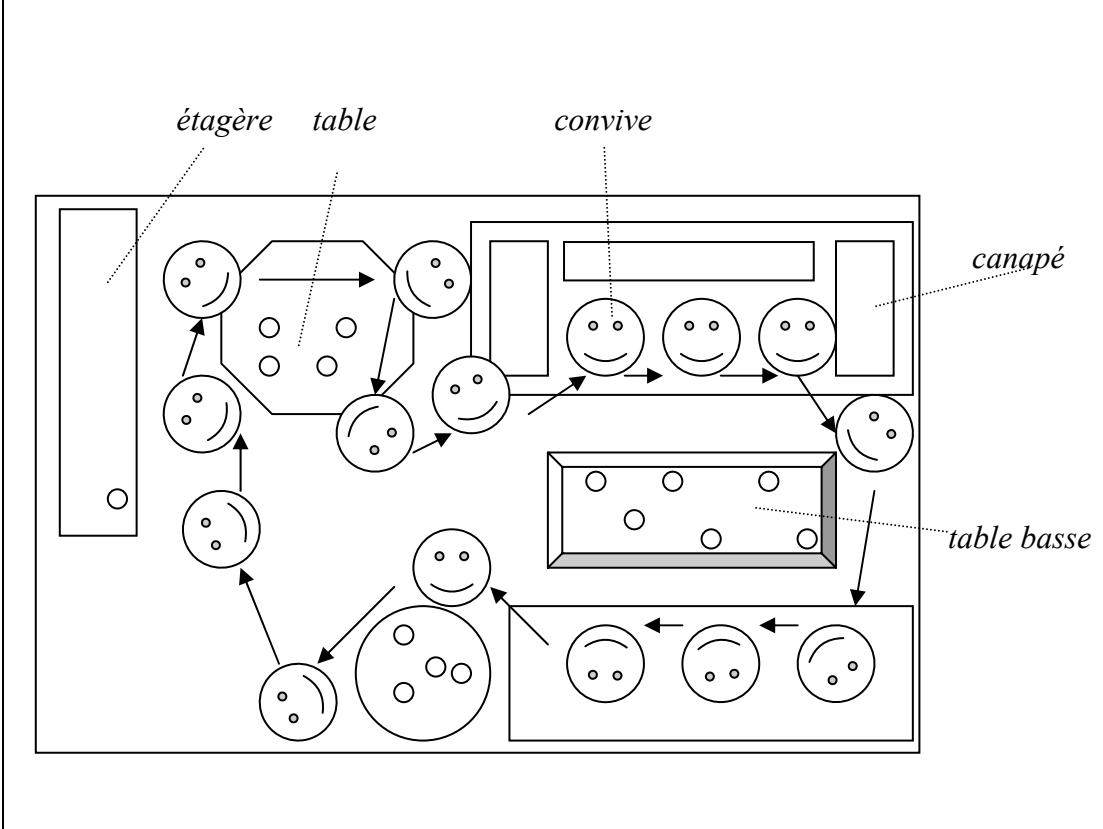
### *Avec qui partage-t-on le partage ?*

L'observation de deux soirées, l'une organisée chez eux par Anne et Pierre-Henri pour fêter l'anniversaire de ce dernier, l'autre ayant eu lieu chez Loïc pour sa

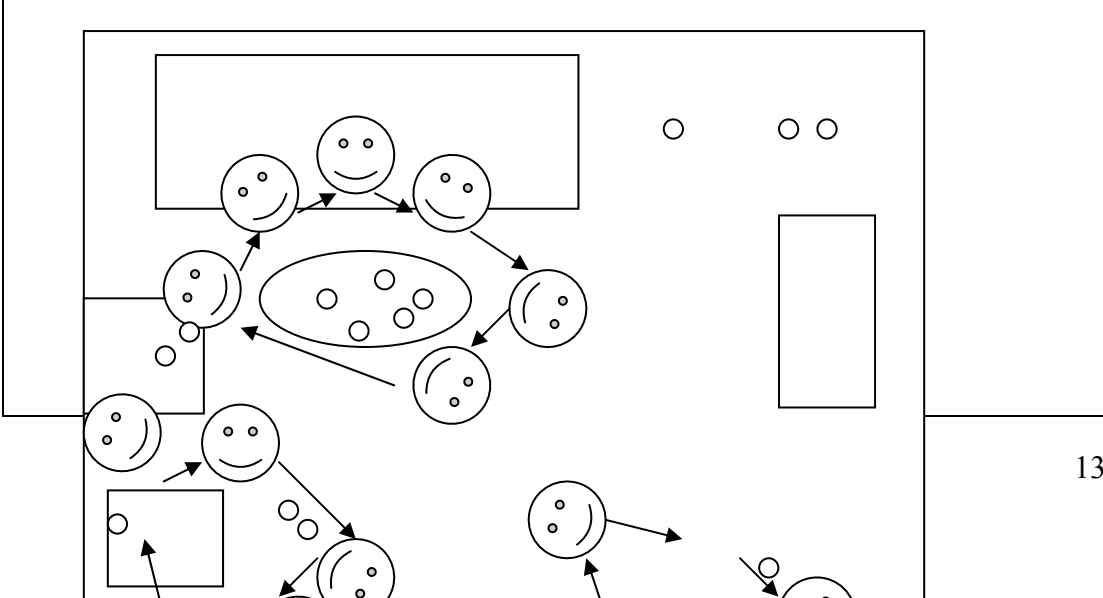
<sup>231</sup> Synonyme de « joint » (rappel).

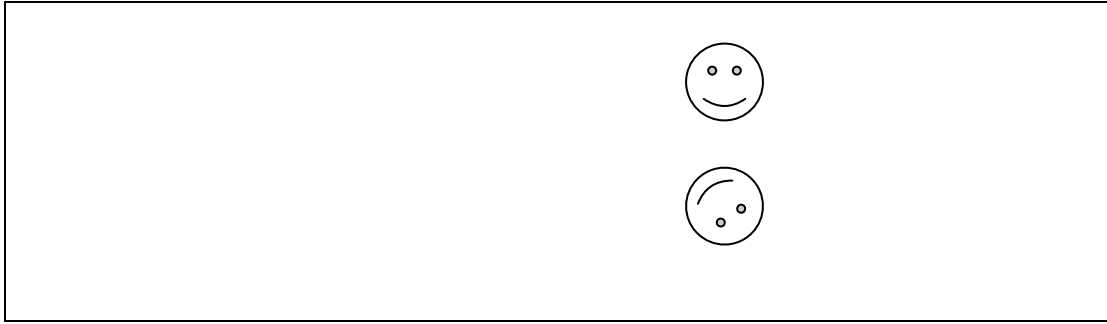
pendaison de crémaillère, a donné à voir les ambiguïtés liées au double mouvement d'inclusion/exclusion qu'engendre l'idée de partage (et qui se retrouve à tous les niveaux de réflexion sur la culture). Dans les deux cas, soirée d'anniversaire et soirée de crémaillère, différents réseaux sociaux (amicaux, familiaux, professionnels) étaient mobilisés et les invités ne se connaissaient pas tous. Dans les deux cas aussi, la consommation principale a été celle du cannabis. Cependant, s'il y a bien eu partage dans les deux cas, il a été « intégrateur » lors de l'anniversaire, mais « séparateur » à la crémaillère (les flèches donnent le sens de rotation des joints).

**Fig. 4 – La soirée d'anniversaire : le joint « intégrateur »**



**Fig. 5 – La crémaillère : le joint « séparateur »**





### **1.2.2 De l'idéal à la pratique : petits arrangements avec la règle**

De plus, s'il y a accord tacite autour de la théorie (partage « égalitaire »), sa mise en pratique est sujette à interprétations diverses, sinon divergentes. La concrétisation de l'idéal consensuel passe par l'établissement et l'application d'un certain nombre de règles, plus ou moins locales :

*« Dès qu'il y a un groupe, c'est marrant, il y a plein de codes... des codes de bonne fumette en société ! Jamais rien ne sera dit, mais il y a plein de choses à respecter » (Thierry) ;*

*« Il y a des critères de la dose que tu dois prendre avant de le passer, code que tu es supposé savoir, des lois non écrites. Tu le remarques à la tension qu'il y a autour de toi. Quelqu'un qui reste vingt minutes à papoter en laissant son joint s'éteindre, c'est chiant. Mais le mec qui tire comme un fou, ultra vite, c'est chiant aussi » (Alice).*

L'enjeu est non seulement de comprendre à quelle norme locale le groupe se réfère, mais également de comprendre comment il a l'habitude de l'appliquer et avec quelle souplesse il autorise des écarts.

#### ***Les questions d'interprétation de la règle à moyen terme***

Théoriquement, l'échange solidaire permet la répartition des ressources. Le respect « juste » de la règle consiste-t-il à donner « autant à chacun » ou « à chacun selon ses besoins » ? La distribution est-elle en priorité celle des ressources ou des effets ? Comment l'économie du « joint » se lie-t-elle à celle du cannabis et aux ressources festives en général ?

A court terme, à l'échelle d'une « session » de consommation, lors d'une soirée par exemple, où il ne s'agit pas de ne fumer qu'un seul joint, permet de « niveler » les

effets : « *Si on arrive quelque part et qu'ils sont déjà "fumés", on va se permettre de rejoindre les autres en fumant plus.* » (Hugues).

C'est la distribution des effets plus que celle des ressources qui compte, selon les sensibilités, les désirs, les bonnes volontés et les jeux de pouvoir – dont certains sont certes corrélés aux ressources :

*« Combien de temps je garde le joint ? Ça dépend de combien on est et de ce qu'on a fait d'autre avant. Si c'est le troisième joint et que j'arrive à en capter un sur les trois parce que les deux autres ont été terminés trop vite, je vais me servir bien. C'est la guerre, c'est la guerre »* (Damien).

Ce jeu sur le temps, facteur de flexibilité (aux deux niveaux des « stocks » et des effets), est si ouvert qu'il se fait source d'ambiguïté : le temps est-il celui de la soirée, celui d'une saison, d'une année, d'une vie ? Imbriquée, une autre question se pose : le principe de partage si fortement lié au joint doit-il se concrétiser de façon solidaire (régime de répartition) ou réciproque (l'acceptation d'un don engage le récipiendaire) ? Par exemple, après avoir développé ce point de vue : « *C'est social comme pratique. Tu partages. T'as un joint, t'es trois, ben tu partages le joint entre tout le monde, si tout le monde a envie de fumer, ben tout le monde peut fumer dessus* » et justifié le principe de solidarité « *parce qu'il y a des gens qui peuvent se permettre d'en acheter plus que d'autres* », Baptiste (24 ans, étudiant, vit en collocation en province) se retrouve à développer des aspects plus matériels de la question, et plus centrés sur la réciprocité : « *T'en as qui n'en achètent pas et qui fument tout le temps sur les autres. Le partage ça crée un échange aussi. Tu paies un joint à quelqu'un... si tu lui paies tout le temps des joints et que jamais... que lui enfin, qu'il y a pas de retour, au bout d'un moment ça peut t'énerver* ». L'emploi du terme « payer » souligne le lien à l'argent que continue à conserver le joint malgré le passage du régime de marché pour le cannabis comme matière première à un régime de réciprocité pour sa forme consommable.

Quant au consommateur néophyte ou occasionnel, qui, de fait, n'a aucun rapport financier avec le cannabis, il profite du joint « qui passe » et la réciprocité liée au contre-don s'inscrit alors dans un ensemble plus vaste d'économie domestique amicale, incluant les dépenses de nourriture et d'alcool.



## *Les marges de manœuvre et le contrôle social*

Mais gare aux conséquences directes ou indirectes. A l'échelle d'une session de consommation, les règles sont parfois appliquées sévèrement. L'infraction emblématique au principe de partage consiste à « *squatter* » ou « *bogarter* »<sup>232</sup> le joint, à « *s'endormir dessus* », bref, à le conserver trop longtemps en main. Plus les ressources en cannabis sont limitées, plus elle risque d'être repérée par le groupe, voire sanctionnée – surtout si l'infraction ne peut être « justifiée ». Pierre-Henri remarque : « *D'ailleurs, ceux qui le gardent sont généralement rappelés à l'ordre, parfois avec un peu d'agressivité* ». Le fonctionnement relève d'une situation de « vases communicants » où la consommation d'une portion supérieure à la portion moyenne est condamnée par le groupe<sup>233</sup>. Les propos de Nathalie montrent toute la force du principe et l'attachement à son respect :

*« T'essayes toujours de faire tourner à tout le monde, de pas tout garder pour ta poire. (...) Si tu payes un joint et que tu vois que quelqu'un reste trop longtemps dessus, tu fais tourner de l'autre côté et celui qui a trop fumé va se faire "enculer". Celui qui est toujours là et ne paye jamais, c'est un gros parasite »* (Nathalie).

Outre les conséquences concrètes d'un « abus », immédiatement rectifié, le jugement est dur envers celui qui l'a commis, et excède le cadre strict de la pratique. La même Nathalie, apparemment échaudée par des tentatives difficiles de conciliation entre théorie et pratique, explique :

*« Le shit, dans le couple, ça peut foutre de sacrées discordes. Toujours dans le problème de la thune : l'autre fume plus que moi, etc. Toujours ce rapport malsain à l'argent. En plus, si tu consommes pas mal, un joint va être roulé, si tu tires trop, l'autre fait la gueule... »* (Nathalie).

Il faut cependant noter que des entorses sont faites au principe de partage équitable : officialisées par l'habitude et la « tradition », elles ont intégré les modes de fonctionnement et même parfois les règles. Par exemple, celui qui roule est dans la grande majorité des cas le propriétaire du haschich. Il est aussi celui qui allume le joint. L'usage veut qu'il le conserve plus longtemps s'il le désire, pour se « rémunérer » à la fois du travail accompli lors de la préparation et du « mérite » de posséder du

---

<sup>232</sup> Le terme est une francisation de l'argot anglais *to bogart*, inspiré du patronyme de l'acteur de cinéma dont l'image est celle d'un homme ayant systématiquement une cigarette allumée à la main.

<sup>233</sup> C'est un des principes au fondement de la stigmatisation de certains obèses, que Claude FISCHLER, dans son analyse du processus, qualifie de « malins » par opposition aux « obèses bénins » [*L'omnivore, op. cit.*, chapitre 12 ; et « Obèses malins, obèses bénins », *Autrement* n°128 : Le Mangeur. Menus, Mots et Maux, 1993].

« matos »<sup>234</sup>. De façon plus ponctuelle et plus locale, un consommateur peut faire exception, soit qu'il considère qu'il a « *eu sa dose* » et qu'il préfère en rester là, soit qu'il soit « connu » comme « gros fumeur » et que ce statut lui donne accès à des privilèges – ces derniers étant accordés plus exactement au « gros fournisseur » plutôt qu'au « gros fumeur ». De même, certaines situations ouvrent « droit » à certains avantages : anniversaire, obtention d'un diplôme, besoin de réconfort, etc. La règle est adaptée aux circonstances, parfois aux individus (de façon plus ou moins abusive).

De la sorte, certaines « micro-règles » viennent contredire le principe général, et ce de façon parfois « officielle ». La plus connue est formalisée en un dicton : « *qui roule bamboule, qui fournit suit* ». Il signifie que, si le rouleur n'est pas le propriétaire du cannabis, celui qui fabrique le joint l'allume et le donne à celui qui approvisionne. En d'autres termes, c'est toujours le rouleur qui allume le fruit de son travail (ce qui est considéré comme un privilège), mais il le passera ensuite au fournisseur de matière première : première : « *si c'est le mec de gauche qui t'a filé le matos et que tu files le joint à droite et qu'il y a dix personnes, il va faire la gueule* » (Hugues). Le joint reste attaché de manière spéciale à son fabricant et au pourvoyeur de sa substance, puis il tombe dans le « domaine public » sous le régime de partage.

### *L'influence du contexte social*

De façon générale, la maîtrise de la norme de partage, bien établie mais parfois imprécise dans son contenu réel (qu'elle soit respectée ou non) est une marque d'intégration au groupe de pairs, et au-delà d'adhésion à une culture : la « culture cannabis » en général, la sous-culture du milieu fréquenté. En effet, les travaux de recherche sur le cannabis dans d'autres contextes sociaux – généralement plus difficiles – ont mis en évidence d'autres normes de consommation et de gestion des ressources<sup>235</sup>. La différence de rapport à l'argent selon que l'on en dispose aisément ou non y est certainement pour quelque chose. De la même façon qu'inversement, la facilité d'accès à la matière première joue également. La ressource rare, sur le terrain des « consommateurs intégrés » n'est pas tant l'argent que l'accès au marché.

---

<sup>234</sup> Terme argotique, diminutif de « matériel » et signifiant ici « matière première ».

<sup>235</sup> INGOLD et TOUSSIRT, *Le cannabis en France*, *op. cit.* ; AQUATIAS, « Cannabis : du produit aux usages... », *op. cit.* ; KOKOREFF, « L'économie de la drogue... », *op. cit.* ; KOKOREFF, « Faire du business dans les quartiers... », *op. cit.*

## *La prise de distance à la norme*

Plus largement, le partage de la culture matérielle tient lieu de ciment à la culture associée à la consommation de cannabis : d'un côté les relations physiques aux choses (les actions), de l'autre les représentations, et surtout la collusion des deux et leur renforcement mutuel. Elles sont servies et sans cesse consolidées par des normes permettant de réguler la pratique par le social, au moyen de valeurs consensuelles ou d'intérêts communs. Même dans l'illégalité, donc la déviance, la consommation de cannabis ne relève pas de l'anomie<sup>236</sup>. Toutefois, la distance à la norme existe aussi quand la norme est elle-même déjà à distance des normes dominantes : « ce qui se fait » n'est pas forcément « ce qui est fait ».

Connaître les normes locales et les appliquer n'empêche pas la prise de distance. Madeleine, à la question de l'importance qu'elle met dans le geste de faire passer le joint, explique :

*« Personnellement je m'en fous. Ça me gênerait pas de me rouler mon joint et de le fumer et que tout le monde fasse pareil. Mais bon on a toujours fait ça. (...) Je pense que c'est la façon dont tu as appris à fumer. Les gens avec qui tu fumes pour la première fois, tu fais comme eux parce que tu te dis que c'est comme ça qu'il faut faire et ensuite tu fais comme ça sans réfléchir. (...) Je trouve pas ça "naturel" mais à l'opposé, si j'arrive quelque part et je vois quelqu'un qui fume, ça me fait chier qu'il me le passe pas. Donc, c'est paradoxal. (...) C'est quand même agréable. Donc, disons que c'est une bonne habitude » (Madeleine).*

Sans adhérer fortement aux valeurs qui sous-tendent la norme, elle accepte de bon gré l'application de celle-ci et pointe son rôle comme élément de socialisation, en soulignant l'aspect historique de son acquisition. Connaître la règle, la respecter, l'accepter même, c'est « devenir fumeur ».

Jusqu'à un certain point. Il est toujours possible de ne pas respecter la règle, si le bénéfice est estimé supérieur au coût de la transgression, ou si la règle n'est pas vraiment « prise au sérieux ». C'est une manière de prendre du recul sur sa propre socialisation en tant que fumeur. Par exemple, une vision peu angélique du milieu fait dire à Damien : *« J'ai jamais vu de partage de shit équitable. C'est toujours suivant la chance, et la bonne volonté des personnes »*. La distanciation aux normes de groupe de la culture cannabis – que tous les fumeurs n'atteignent pas – est une condition à l'avancée en « carrière » que constitue l'autonomisation de la pratique.

---

<sup>236</sup> BECKER l'avait déjà très bien montré [*Outsiders, op. cit.*].

### **1.3 Fumer seul – *transgresser***

---

Les règles de consommation du cannabis, au moins par la force de l'idéal qu'elles véhiculent et des valeurs qu'elles imposent, constituent un cadre à la pratique, qui est censée être « contenue » dans et par le groupe. L'idéal de la consommation partagée de type communautaire privilégie un stade intermédiaire de la « carrière ». Il sert avant tout les consommateurs occasionnels en contraignant les fumeurs autonomes (notamment dans leur approvisionnement) à redistribuer les ressources et les savoir-faire. Symboliquement, elle empêche ces derniers de « se permettre » une pratique solitaire, condamnée par principe (de partage) et connotée des dangers liés à la figure de la drogue (le cadre social est considéré comme garde-fou)<sup>237</sup>.

#### **1.2.3 « *Devenir fumeur* » : *l'être en dehors du regard d'autrui***

Toutefois, après une phase de découverte, d'intériorisation et d'application des normes, un consommateur peut s'en émanciper – quitte à courir le risque de la « dépendance » (qui tend à être considérée comme prenant appui sur la solitude). Il a en quelque sorte épuisé ce que le groupe pouvait lui apporter : connaissance des usages en cours dans le milieu, encadrement des découvertes sensori-motrices et mentales, et surtout acquisition des techniques de préparation. Sa prise de distance est d'autant plus probable s'il a développé un goût pour la consommation en tant que telle (pour ses effets et non plus seulement en tant que pratique sociale) et s'il a pu relativiser la puissance et la dangerosité du cannabis par rapport à d'autres drogues (par la lecture, et le plus souvent, par l'expérimentation). Il y a passage de l'expérience des plaisirs (et contraintes) de la communauté et de sa culture à une exploration de la substance, des plaisirs (et contraintes) de ses effets.

Se combinent l'identification pour autrui (et pour soi) au « vrai fumeur » et la réalisation objective d'une consommation émancipée du groupe et des effets d'image qui s'y jouent.

---

<sup>237</sup> Peut-être est-il possible d'y voir également une résurgence d'un principe général de condamnation de tout « plaisir solitaire ».

### **1.2.4 Les circonstances de la pratique « solitaire »**

#### ***Fumer seul exceptionnellement : un « treat »***

Parmi les personnes faisant partie du « *mainstream* » des fumeurs, c'est-à-dire des consommateurs communautaires, certaines, de temps en temps, s'accordent le « *petit plaisir* » de fumer un joint, seules, lors d'un moment de *farniente* : « *Je fume toute seule aussi parfois, généralement l'après-midi quand je sais que je n'aurais rien à faire d'important, que je peux rester chez moi à faire des petits travaux pratiques.* » (Natacha). La double transgression – fumer seul, fumer en journée – est ici une sorte de jeu avec la norme, qui fonctionne comme une exception qui confirme la règle. Ce genre d'écart est à rapprocher de la notion de « *treat* »<sup>238</sup> de Miller<sup>239</sup>, qui désigne le mécanisme permettant à un écart de consommation de s'y inclure par sa double fonction de récompense et de définition en retour du « *reste* » comme acceptable. Confirmation de cette analyse, Natacha précise qu'il est rare qu'elle termine ce joint.

#### ***Fumer seul régulièrement***

A l'opposé, nombre de personnes rencontrées ont ancré de façon profonde et durable une consommation solitaire, quotidienne et nocturne, sans exclure pour autant la consommation festive de groupe. Souvent, les cadres d'interprétation sont distincts. Dans l'évocation ou l'analyse de la consommation solitaire, la vision du cannabis s'éloigne radicalement de celle développée dans le discours sur le partage. Par exemple, Nathalie, dont les propos ont été virulents quant au respect des principes de solidarité et de réciprocité dans la consommation collective, entre dans un système de références qui semble indépendant du premier pour évoquer sa consommation solitaire :

*« Je rentre des cours, je mets de la musique, je me roule mon "bédo"<sup>240</sup>, et je passe une heure en regardant la télé. Après, je mange, je me roule un autre joint devant la télé, le film, disons deux devant la télé, plus un dernier pour dormir. C'est systématique. Tous les jours depuis très très longtemps, environ quatre ans »* (Nathalie).

Il ne s'agit plus d'un « *treat* », d'un petit plaisir qui qualifie le reste de la consommation en retour et la valide. La routine est installée et considérée comme

---

<sup>238</sup> Littéralement « friandise ».

<sup>239</sup> Daniel MILLER, *A theory of shopping*, Cambridge, Polity Press, 1998, pp. 40-48.

<sup>240</sup> Synonyme de « joint » (étymologie non élucidée – peut-être la déformation du verlan de « *dope* »).

soutien à un certain équilibre, entre recherche du bien-être et démarche « auto-thérapeutique ». A la question des effets, Nathalie parle d'un « *apaisement psychologique* » et ajoute « *Je suis toujours en train de penser à plein de choses, alors...* ». De nombreux fumeurs rencontrés ont pris l'habitude de « s'autoriser » un joint soit en rentrant chez eux, pour opérer la transition vers la soirée, soit après dîner. Généralement, ils sont dans un discours de routinisation, des petits gestes allant de soi qui rassurent, des rythmes récurrents qui font la stabilité du quotidien, le tout s'inscrivant dans l'économie domestique des consommations courantes. En ce sens, la pratique est maîtrisée puisque circonscrite au temps de la nuit et restreinte à l'espace privé. Si la norme dominante locale est outrepassée, dans la mesure où la consommation est émancipée de la dépendance au groupe<sup>241</sup>, elle n'est pas totalement balayée puisque les temps et lieux demeurent « conventionnels ».

#### « *Fumer toute la journée* »

Un palier ultime consiste à combiner toutes les circonstances de consommation régulées par les normes du groupe, et à en ajouter d'autres. La consommation s'étend sur toute la journée, avec généralement une première « pause-joint » vers dix heures, un autre joint après le repas, un autre dans l'après-midi et un pic dans la soirée, seul ou avec des amis. Par rapport aux fumeurs qui s'en tiennent à des consommations festives, les notions de « bienséance » du joint ne sont pas du tout les mêmes. Les temps et espaces de consommation changent, leurs limites sont repoussées, elles finissent par envahir le quotidien dans son intégralité. Il n'y a plus de temps et de lieux spécifiques à la pratique, et les situations requérant un effort d'abstention se font rares (la consommation augmente en fréquence et en volume). Ici « fumer seul » ne s'entend plus comme « fumer en étant seul » mais comme « décider seul de fumer ».

Le consommateur semble ignorer les « cadres sociaux » de la pratique et se forger un système personnel de régulation, fondée plus sur l'évaluation de la prise de risque par rapport à la loi que sur une notion d'acceptabilité sociale. Ils ne nient pas le coût social éventuel de la publicisation de leur consommation – puisque c'est bien de cela qu'il s'agit quand elle passe en journée et a lieu hors de l'espace domestique ou amical. Ils le mesurent selon les circonstances. De plus, la longévité de leur « carrière »

---

<sup>241</sup> Il est notable que la consommation de couple est un intermédiaire. Elle oscille entre une interprétation sur le mode de la consommation collective et une interprétation de type solitaire.

leur a donné l'occasion d'informer leurs amis, mais aussi et surtout leur famille, voire leurs collègues et ainsi d'assumer ce qui est devenu une part d'eux-mêmes – sans pour autant s'y laisser identifier. La « bataille » est derrière eux en quelque sorte. Leur accoutumance au produit en a considérablement diminué les effets. Et de toute façon, personne, pas même eux, ne les connaît plus « à jeun ».

La dépendance est alors parfois énoncée, voire revendiquée, selon un principe de plaisir ou sur la base d'une régulation de l'énergie chez des personnes qui en ont souvent plus que la moyenne (sportifs réguliers, artistes). Mais elle n'est pas présentée comme un état qui déborde ou submerge le sujet : certes ce dernier a « besoin » du cannabis (au sens d'une préservation d'un équilibre où il s'intègre), mais il n'est jamais dominé par le produit. Même si la décision de consommer en vient à s'opérer presque toujours par défaut, sur le mode du « *c'est possible, donc je le fais* », la retenue et l'abstinence demeurent possibles si le coût estimé est supérieur au bénéfice escompté (qui peut finir par s'émousser par banalisation ou par accoutumance). Mais une décision par défaut n'est pas une non-décision, qui pourrait faire tendre l'analyse vers l'idée de compulsion.

Entrent en compte ici les données « classe moyenne » et « intégration sociale » dans l'analyse : les personnes rencontrées travaillent, font des études, ont des amis, des projets, des perspectives d'avenir. Ils ne font pas partie des groupes les plus dominés et restent par-là inscrits dans un réseau social multiforme, dont les obligations constituent un garde-fou à une pratique massive, solitaire et secrète. Ce qui leur donne la chance également de se mettre moins en danger sur un autre plan : celui du passage hors-la-loi. Ne faisant pas partie des « profils » attendus de consommateurs, ils présentent moins de risques de se faire contrôler ; et au cas où cela se produirait, peut-être leur capital symbolique et/ou culturel et économique pourrait tendre à favoriser l'issue de la situation. Du moins est-ce un paramètre que la plupart d'entre eux prennent en compte, en plus d'un assouplissement « officiel » de la politique de répression du cannabis. Par exemple, Lucie explique qu'en étant une jeune femme « *blanche, propre sur soi et plutôt bien de sa personne* », les chances sont infimes d'être contrôlé dans la rue. Pour elle, « *c'est quelque chose du passé. Sauf si t'es noir ou arabe et jeune* ». Et Octave déclare de son côté : « *Avec ma gueule d'arabe, c'est clair que je vais pas me balader avec du shit sur moi ou fumer dans la rue !* ». Les stratégies de régulation de la

consommation, à l'échelle individuelle, relèvent d'un arbitrage entre de multiples paramètres, y compris étrangers aux effets de la substance.

## **1.4 Acquérir une technique « secondaire » : rouler – s'autonomiser**

---

L'accès à une pratique solitaire nécessite le franchissement de « paliers techniques » : le roulage et l'approvisionnement. La maîtrise du premier implique de ne pas dépendre d'autrui pour transformer la matière première en produit consommable, celle du second pour accéder à cette matière première. Les enjeux en termes de subjectivation sont donc importants, plaçant le corps et ses techniques au centre du processus. Ils le sont d'autant plus que ces étapes sont également décisives dans le parcours biographique de l'objet matériel, qui passe de marchandise illicite à produit consommable, du versant négatif de la drogue, exemplifié par la figure du *dealer*, à son versant positif, dont l'emblème est le joint. Les « fabrications » de l'objet et du sujet sont concomitantes, se répondent et se renforcent.

### **1.4.1 L'art et la manière de rouler**

La maîtrise de ce savoir-faire est stratégique pour le sujet, puisque son enjeu est celui de la *possibilité* d'un déclenchement de la consommation, donc d'une prise de rôle dominante au sein du groupe ou d'une consommation solitaire.

#### ***Le roulage, ses objets et ses techniques***

Le roulage est d'abord une opération technique visant à rendre le cannabis consommable, sous la forme d'une grosse cigarette. Le matériau le plus difficile à obtenir est la substance en elle-même, le papier à rouler étant en vente libre et le tabac en vente contrôlée, chez les buralistes. Une source de feu est également nécessaire pour « effriter » un morceau de haschich, l'herbe se contentant d'être émiettée. Les grandes étapes de la préparation sont le « collage » (des feuilles entre elles), le « mix » (mélange du cannabis et du tabac), la confection du « filtre » et le *roulage* à proprement parler. Chaque stade voit s'affronter différentes « écoles » et les guéguerres techniques sont fréquentes : collage à droite ou à gauche, à deux ou trois feuilles ; mélange du tabac et



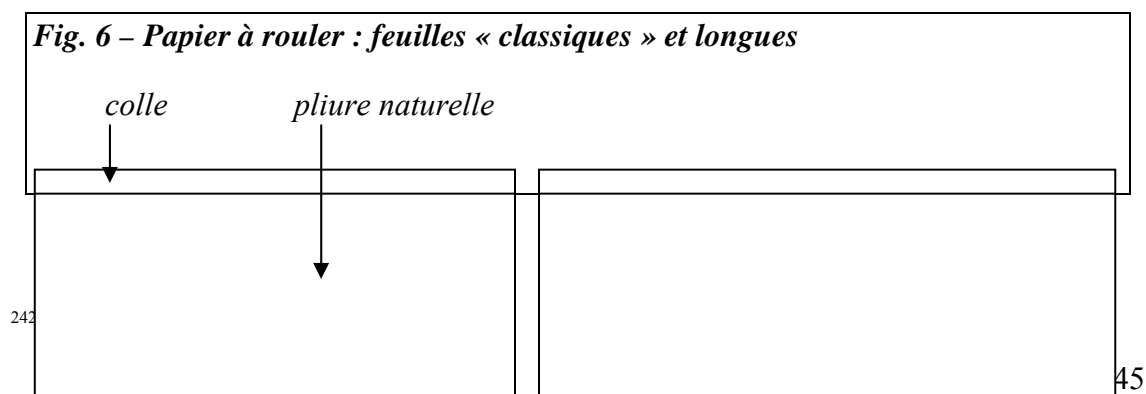
du cannabis à même le « collage »<sup>242</sup> ou malaxage indépendant, dans le creux de la main ou un petit récipient, pour plus d'homogénéité à la combustion ; filtre marocain (un bout de cigarette) ou filtre « carton » (un petit morceau de papier cartonné enroulé sur lui-même). Un consensus se dégage pour reconnaître le roulage *stricto sensu* comme phase technique la plus délicate : parvenir, dans un mouvement réunissant les deux mains et la bouche, à emballer le mélange tabac-cannabis et le filtre dans les feuilles, n'est pas à la portée du premier venu.

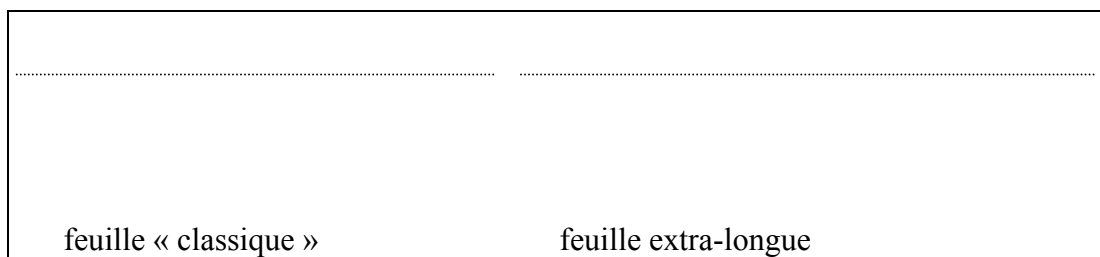
### **S'installer**

La première étape est la préparation de la préparation. Il s'agit de réunir tous les objets et le matériel nécessaires, et de trouver un endroit où pouvoir rouler – cette dernière expression pouvant prendre deux sens : d'abord, le rouleur doit trouver un lieu où s'installer, ensuite un endroit précis où poser ses objets et rouler véritablement. La question du lieu où rouler ne se pose que dans les endroits publics ou en extérieur : il faut un minimum de discrétion, un minimum de lumière et un minimum de vent (la voiture ou les toilettes répondent à ces attentes par exemple). Pour ce qui est du deuxième problème, au pire, et pour les plus doués, le roulage se fera au creux de la main, soit parce que le rouleur est debout, dans un concert par exemple, soit parce qu'il est au volant d'un véhicule. Dans le cas général, le rouleur recherche un « plan de travail » et s'installe sur un coin de table ou demande une pochette de disque ou un magazine.

### **Faire son « collage »**

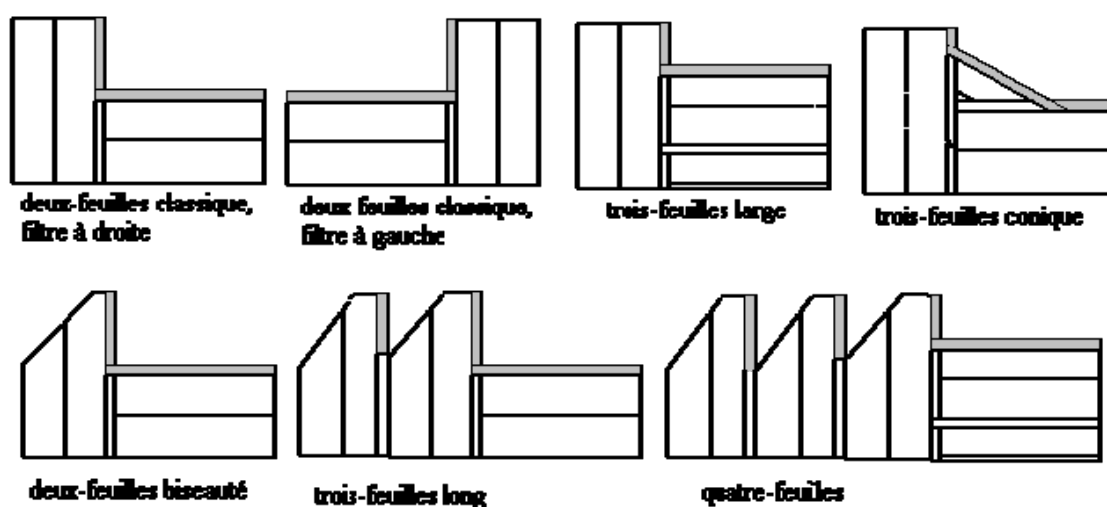
Commence alors la préparation à proprement parler. D'abord, il faut préparer le « collage », c'est-à-dire la combinaison de feuilles à rouler collées entre elles constituant l'enveloppe finale de la cigarette. C'est une étape qu'on pourrait qualifier de « traditionnelle » dans la mesure où elle tend à devenir superflue avec les feuilles longues, conçues pour l'éviter. Elle perdure néanmoins car la feuille longue ne remplace que le classique deux-feuilles.





Les collages sont multiples et varient selon le nombre de feuilles utilisées, la manière de les accoler, les découpages effectués après coup (par pliure du papier) ou le sens du collage (filtre à gauche ou filtre à droite).

*Fig. 7 – Différents types de collage*



### **Faire son « mix »**

Ensuite, il faut préparer le mélange de tabac et de cannabis qui constitue le corps de l'objet final. Pour ce qui est du tabac, soit il provient d'un sachet de tabac à rouler (plus mou, moins sec), soit il provient d'une cigarette que l'on désosse en humectant la bande de papier collé avec la langue, en tirant dessus avec deux doigts en partant du bout, puis en déversant le tabac qui se trouve à l'intérieur. Parfois, le soin est pris d'homogénéiser le tabac, par exemple en coupant avec les doigts ou à l'aide de ciseaux les brins les plus grands. Pour ce qui est du cannabis, le traitement est différent selon sa forme (haschich ou herbe). L'herbe est réduite en miettes, les petites branches broyées ou mises de côté. L'opération se fait à la main ou à l'aide de petits ciseaux, pour couper

plus régulièrement et parfois en plus pour éviter que les cristaux contenant du THC<sup>243</sup> ne finissent collés aux doigts.

**Fig. 8 – Juliette préparant un joint d’herbe**



*En ce jour d'automne encore ensoleillé, j'arrive chez Juliette et Aymeric pour l'heure du thé, en fin d'après-midi. C'est avec Juliette que j'ai rendez-vous. Une fois l'entretien terminé, la discussion continue de façon plus informelle, et joignant le geste à la parole, la jeune femme m'expose son amour des beaux objets dans la vie quotidienne, qui repose sur un souci esthétique autant que sur le plaisir de la manipulation des matières nobles et des pièces singulières où le temps a déposé la mémoire : de l'individu, du couple, de sa famille... Sur la photo, Juliette entame la préparation d'un joint. Nous sommes assises, dans le salon de l'appartement parisien. Sur la table basse, les objets liés à la consommation de tabac (tabac à rouler, paquets de feuilles à rouler OCB) côtoient et se confondent pour partie avec ceux nécessaires à celle du cannabis : au premier plan à gauche, une « boîte à shit » en fer, en haut au milieu, une autre en bois marqueté, et à côté de la main en action, une boîte de pellicule photographique ouverte où l'on aperçoit l'herbe qui y est conservée. En termes techniques, de façon spécifique ici, Juliette utilise des petits ciseaux pour homogénéiser le mélange tabac-cannabis, ainsi qu'un réceptacle en bois exotique à quatre alvéoles, souvenir de voyage détourné de son usage initial. L'absence de briquet indique que le cannabis est ici sous forme d'herbe, directement utilisable.*

Le cannabis sous forme de haschich, quant à lui, nécessite d'être chauffé sur une flamme et effrité. Le dosage est le résultat de l'expérience personnelle, de l'observation et de la discussion. Les miettes d'herbe ou de haschich sont alors intégrées au petit tas de tabac, et le tout est brassé du bout des doigts quelques instants. Plus le mélange est homogène, plus il se consumera de manière régulière.

<sup>243</sup> THC : tétrahydrocannabinol, le principe actif du chanvre.

## Conclure

Il faut ensuite faire passer ce mélange dans le collage : soit on le pousse avec une petite raclette en carton, soit on pose le collage sur le mélange et on retourne le CD ou l'objet sur lequel on roule – on peut aussi faire son mélange directement dans le collage, mais c'est mal vu des « puristes ».

Le filtre, qui a été préparé de manière concomitante, est posé au bout de l'assemblage, prêt à être roulé. Il existe deux grands types de filtres : le « carton » et le « marocain »<sup>244</sup>. Le filtre carton est, comme son nom l'indique, fait d'un petit bout de carton (entre 15 et 25 mm) roulé sur lui-même (comme une crêpe). Le marocain est un bout de cigarette, généralement l'extrémité. Les adeptes de l'un sont généralement très critiques à l'égard de l'autre.

Une fois tous les éléments en position, il faut rouler à proprement parler – c'est la partie la plus technique : prendre en main le collage rempli du mélange et du filtre, le serrer avec les doigts, faire prendre au tout la forme désirée, humecter la bande collante et refermer le papier sur lui-même (c'est à cet ultime stade qu'on se rend parfois compte d'une erreur de collage, quand la bande collante se retrouve à l'extérieur – ce qui peut aussi être délibéré : on humecte la bande collante par transparence et on brûle le papier superflu).

Le tassage constitue la dernière étape : on tapote le joint sur son filtre, en position verticale, pour faire descendre le mélange ou on « bourre » par le haut avec un stylo, une cigarette ou le doigt.

Le roulage peut s'arrêter ici : le joint est alors allumé. Parfois, ce dernier est fermé au bout par une sorte de papillote de papier, qui est arrachée ou brûlée.

### *La « polémique » autour du filtre*

Pour analyser d'un peu plus près les mécanismes qui poussent à adopter ou faire évoluer telle ou telle technique, l'exemple du filtre est intéressant, dans la mesure où il suscite beaucoup de commentaires et d'émotions. Le choix s'effectue entre filtre en carton et filtre marocain (bout de cigarette). Les critères de choix puisent dans le

---

<sup>244</sup> On peut signaler aussi le filtre dit « turbo », association de trois filtres « carton » en un seul, et qui doit son nom à sa ressemblance avec les pots d'échappement des voitures de sport.

répertoire de l'efficacité, du confort de consommation, du goût, de l'hygiène et de la santé, et parfois du symbolique.

Parmi les rouleurs et les consommateurs d'une façon plus générale, on trouve des adeptes de l'un, de l'autre, et un groupe qu'on peut qualifier de neutre, qui reconnaît avantages et inconvénients aux deux :

*« Le marocain permet de fumer jusqu'au bout le joint, ce qui est un avantage, mais il a tendance à boucher le flux de la fumée, et puis il y a les petits bouts de tabac laissés sur la langue qui sont désagréables. Le filtre en carton tire mieux, ce qui est un avantage, mais il est brûlant sur la fin, l'air est très chaud, et un goût de carton se révèle désagréable. Et ça me fait chier de ne pas le finir ; on sait jamais, il peut rester une boulette ou une tête ! » (Alix).*

Dans ce cas, c'est la circonstance de la situation qui modèle la décision prise :

*« Le filtre, ça dépend : soit marocain, c'est-à-dire avec un bout de clope, soit filtre en carton, c'est fonction de la disponibilité et de l'état. Si je suis trop fatigué pour aller chercher un bout de carton, je prends ce que j'ai sous la main, généralement une clope » (Alix).*

Un autre facteur de décision peut être la force de l'habitude, issue d'une première fois de tel ou tel type, ou issue d'une histoire particulière, d'un « délire » autour de l'une ou de l'autre manière de faire des filtres.

Les « défenseurs » du filtre marocain sont parfois catégoriques dans leur point de vue et stricts dans leurs pratiques : *« Filtre marocain, de manière systématique, sauf quand j'ai du tabac à rouler, et encore, des fois je fabrique des filtres avant. »* (Hugues). D'une manière générale, ils mettent en avant son confort (*« Marocain. C'est plus doux, ça m'arrache moins la gueule »*, Pierre-Henri), son côté pratique (*« Le carton ça tient jamais »*, Octave), et la sécurité qu'il est censé apporter sur le plan hygiène-santé (*« Et puis je préfère ça qu'avoir du carton qui a traîné je sais pas où... En plus le ticket de métro c'est cancérigène. »*, Octave). Le paradoxe est parfois souligné avec humour : *« Je n'irai pas jusqu'à parler de santé ! »*, dit Natacha, évoquant la moindre agressivité pour la gorge du filtre marocain.

Les « défenseurs » du filtre en carton avancent eux aussi des arguments relevant des sensations à la consommation (pas de brins de tabac sur la langue, un filet de fumée plus dense, par exemple), mais ils évoquent également un argument d'un autre ordre : leur filtre peut *signifier*, et aboutir à une « micro-action subversive » : carte de visite

d'un médecin, prospectus anti-légalisation, carnet scolaire, carte de bibliothèque, de chômeur, d'électeur<sup>245</sup>, etc., peuvent se voir transformés en filtres.

### **1.4.2 Le rouleur et son ouvrage : les enjeux de la pratique**

L'activité du roulage est porteuse d'enjeux divers : certains relèvent de l'objet fabriqué en lui-même et révèlent les variations possibles de son statut, d'autres ont trait à l'échange social qu'il induit, d'autres enfin se trouvent au point d'articulation de la co-transformation des objets (en « joints ») et des sujets (en « fumeurs »).

#### ***L'objet « dard »<sup>246</sup>***

A qualité égale de marchandise, les critères de qualité du joint bien roulé sont classables en deux genres : critères d'efficacité et critères esthétiques.

L'efficacité « réelle » ne peut se vérifier qu'au moment de la consommation. Toutes les étapes du roulage ont une influence sur le résultat final. En particulier, le tassage semble primordial. Il conditionne un brûlage constant, mais aussi une certaine tenue et un tirage optimal :

« - C'est quoi pour toi les critères d'un joint bien roulé ?

*Stricto sensu, bien roulé, c'est physiquement bien roulé (le deuxième aspect, c'est l'esthétique). Le truc n°1, c'est qu'il soit homogène. Le filtre ne doit pas dépasser, il se tient bien, adhère complètement aux feuilles. Si c'est pas le cas, c'est un joint de merde. En plus ça fait un appel d'air, c'est pas bon. Moi, dans ces cas là, je le reroule. Ensuite, il doit être bien tassé, sinon, il va plier, s'ouvrir... Mais il doit pas être trop tassé non plus, sinon il ne tire pas bien. Ça, ça se voit au fait que la cendre est compacte, tient au bout du joint, qu'il n'y a pas de carotte.*

- C'est quoi ?

*C'est quand il y a une barre de papier pas cramé sur le côté. Ça peut venir des gens qui effritent le shit sur la feuille : sachant que le shit brûle moins vite que le tabac, le shit reste en bas et ne brûle pas, d'où la carotte » (Simon).*

Ainsi, pour que le joint se consume régulièrement, la qualité du mélange entre aussi en compte : bon équilibre cannabis-tabac et répartition uniforme du cannabis. De

---

<sup>245</sup> En dernière page de *Libération* n° 5619, Matthieu ECOIFFIER, « portraitiste » de Laurent KAEUFFER, dirigeant d'une communauté Emmaüs, écrit de lui : « A 17 ans, c'est la révolte punk. Il se rase les cheveux. Sa carte d'électeur finit en filtres à joints ».

<sup>246</sup> Synonyme de « joint ».

plus, le roulage à proprement parler a une grande importance, le point crucial étant que le filtre soit fermement maintenu à l'intérieur du joint.

Outre ces exigences minimales faisant consensus, des critères complémentaires peuvent venir s'ajouter, parfois très personnels :

*« Il y a des trucs qui se font pas. Comme rouler avec des mains sales ou des mains avec du parfum, de savon par exemple. Même les mains moites ça se sent au goût, ou le fait de passer le shit au-dessus d'une bougie » (Hugues).*

La fonctionnalité et le plaisir d'utilisation semblent donc primordiaux. Mais, parfois, s'ajoute le critère esthétique. Le joint doit être « beau », sinon, il mérite d'être refait. Toute l'ambiguïté réside dans le fait de savoir ce que représente un « beau joint ». Pour certains, le canon à atteindre est le joint conique, jamaïcain, avec un foyer le plus gros possible. Pour d'autres, il semble que la description du « beau joint » rejoigne celle du « joint bien roulé » :

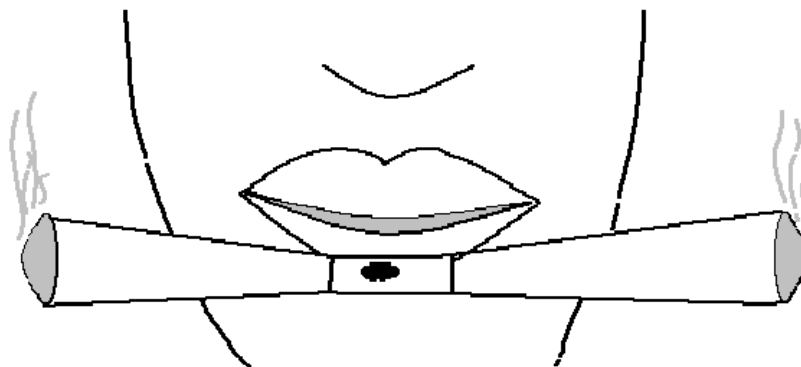
*« - Pourquoi ça compte l'esthétique ?*

*Juste pour le plaisir des yeux ! En plus, en général, quand il est beau il est bon. Ce qui est beau est bon. Quand tout se tient bien, que c'est nickel, tu t'en aperçois au niveau des dernières taffes (le papier reste collé). L'esthétique, c'est une sorte de valeur ajoutée » (Simon).*

C'est ainsi que certains n'hésitent pas à débrider leur créativité pour inventer ou réinterpréter des « folies » techniques (souvent censées être plus efficaces aussi).

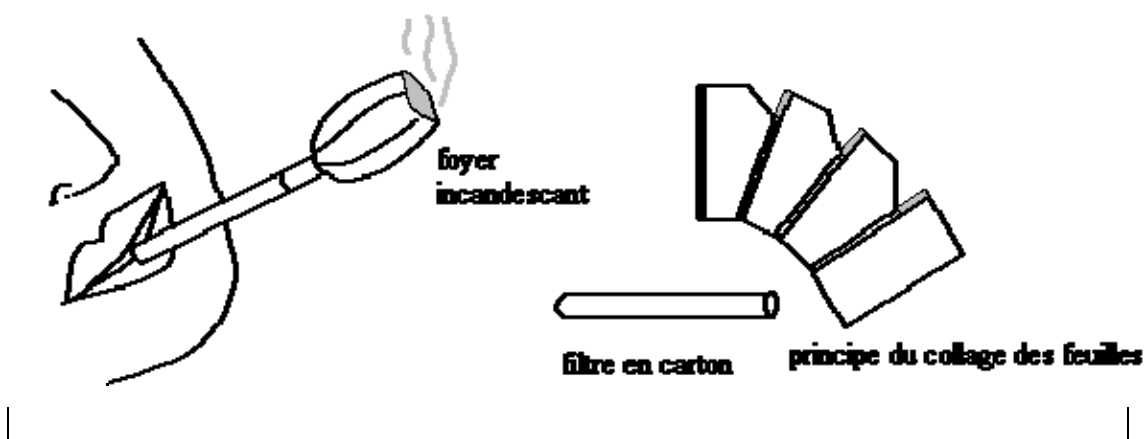
Par exemple, le double effet « moustaches », où deux joints unis par un petit rouleau troué par lequel on aspire la fumée.

**Fig. 9 – Le joint « moustaches »**



Autre illustration, le joint « tulipe » demande beaucoup de travail pour un résultat « poétique » qui sort de l'ordinaire et se révèle gratifiant pour son « auteur » :

**Fig. 10 – Le joint « tulipe »**



### *Plaisir de faire, plaisir d'offrir*

Les approches de l'objet diffèrent, de l'utilitaire au fétichisme, faisant passer le roulage de la corvée à la démarche « artistique ». Le statut de l'action dépend des représentations autour de l'objet, mais aussi de la signification attribuée à sa réalisation (par autrui et par celui qui fait), et en deçà (ou au-delà) des *sensations* liées à cette action. Ici, c'est aussi une question de plaisirs : celui de faire et celui d'offrir. Lucie accorde de l'importance à ces deux dimensions :

*« J'arrêterai quand je voudrais un enfant, c'est une bonne raison. Ce qui risquerait de me faire chier, c'est d'arrêter de rouler, parce que j'adore rouler. Ça c'est le côté important. Tu prends ton papier, tu fais ton petit collage, moi je le découpe pour qu'il soit bien fin. Après tu fais ton mix, je fais un bon mix, bien réparti. Pour moi c'est vraiment 50-50, l'importance de rouler et de fumer. C'est pour ça que parfois j'ai pas besoin de le fumer après avoir roulé. Déjà je suis contente de l'avoir fait, je le mets sur la table. (...) C'est un moment que tu prends, pour faire quelque chose. Tu fais différemment à chaque fois. Et à chaque fois jusqu'à ce que tu l'allumes, tu sais pas ce que ça va donner » (Lucie).*

Il semble qu'un plaisir soit trouvé dans la pure réalisation de l'action, les sensations produites par la répétition de gestes bien maîtrisés, la manipulation d'objets bien connus. Le fait que d'anciens consommateurs réguliers de cannabis continuent à rouler des cigarettes ou des joints pour leurs amis tend à le confirmer.



A l'amour du geste s'ajoute la satisfaction de donner le ton, d'induire une certaine ambiance. Ce sont des éléments présents dans le discours de Patrice, qui tente d'exprimer le charme de ces moments d'entre-deux, une fois le sort jeté, mais avant le coup d'envoi :

*« Rouler, c'est vraiment un super plaisir. Je ne me suis jamais arrêté de rouler, même quand je ne fume pas. J'adore ça. J'aime bien parce que c'est une préparation. Je prends du plaisir à rouler, comme je peux prendre du plaisir à voir quelqu'un rouler un joint – certes, j'aurais plus de plaisir si c'est moi qui le fait. Mais c'est quelque chose qui se prépare, qui arrive. Et je trouve ça bien, ce processus. Il y a des faits qui annoncent quelque chose. Et le fait de coller les feuilles, ça annonce un pétard<sup>247</sup> qui arrive, donc c'est bien. Et puis il y a une gestuelle que j'aime bien, il y a quelque chose de précis, de minutieux. Comme avant de rentrer sur un terrain de rugby, il y a... On se change, on est ensemble, il y a des choses qu'on ressent, et là c'est un peu pareil. (...) Si je pouvais acheter des pétards déjà roulés avec du shit, j'aimerais pas. Parce que c'est vraiment le truc qui me prépare, c'est quelque chose qui arrive, c'est... je sais pas. Avant d'aller te baigner, tu te mets en maillot de bain, ou tu te mets tout nu, c'est comme toi tu le veux. Et bien quelque part je me prépare psychologiquement à me faire un plaisir ou à faire plaisir : c'est bien, et je prends du plaisir à le faire » (Patrice).*

Le roulage apparaît comme un avant-goût, une annonce du moment à venir ; il « prépare psychologiquement » à la réception des effets et à leur partage.

Le roulage est un savoir-faire pouvant être mis au service de la communauté, dans la mesure où un joint fabriqué dans le cadre d'un groupe est censé être partagé. Lucie poursuit :

*« Et ça te met dans des ambiances. Quand tu es tout seul c'est un moment qui n'appartient qu'à toi. Quand y a du monde, c'est le moment où tout le monde arrive et là tu t'assois et tu fais ton collage, en même temps que tu parles avec eux. Et là, c'est le fait que tout le monde est ensemble, et que les autres te voient rouler. Ils savent qu'ils vont être accueillis. Quand ils voient que tu fais un collage, généralement ils sont contents, ils font un petit sourire. Comme les Japonais ils ont la cérémonie du thé, et ben là, c'est prendre le temps de préparer quelque chose qui va être partagé, c'est comme faire un gâteau. C'est une fête, parce qu'il y a des gens qui viennent chez toi » (Lucie).*

Le rapprochement avec la cuisine est fréquent. Il évoque les joies de la commensalité à venir, mais aussi la variabilité des valorisations, entre tâche ménagère et art culinaire. Madeleine explique qu'il y a quelques années, elle roulait pour ses amis, sans consommer<sup>248</sup> : « ça me permettait de participer à la soirée, vu que je fumais pas.

---

<sup>247</sup> Synonyme de « joint ».

<sup>248</sup> Généralement, l'apprentissage des effets et du goût pour les effets est antérieur à l'acquisition des techniques de roulage.

*C'est comme si je leur avais préparé un super cocktail de ma recette ». Elle ajoute « j'aimais bien, c'est le côté bricolage ». Ce dernier rapprochement est lui aussi classique. Simon, par exemple, l'utilise pour analyser son goût pour cette étape : « J'aime bien le geste de rouler. Tu fais ton petit truc artisanal. Il y a un côté quasiment créateur. C'est un petit challenge à chaque fois. Une petite œuvre d'art. ». Souvent, il est question de « plan de travail » et il est noté avec humour que « la petite entreprise bat son plein ».*

Ainsi, les métaphores liées au roulage comportent cette palette de représentations, entre labeur ingrat et bel ouvrage, entre basse besogne et noble réalisation, mais aussi entre plaisir du geste et générosité. La cuisine et son imaginaire vont de la tambouille faite pour remplir le ventre à l'art de ravir les papilles. L'artisanat oscille entre bricolage utile et bricolage loisir, entre tradition et création. Et les deux requièrent une confrontation à la matière, une connaissance physique plus que théorique des manières de faire, qui peuvent devenir sources de plaisir mais aussi d'admiration – comme le roulage. De plus, ces métaphores mettent également au jour la dimension « singularisante » de la pratique, au sens où ce qu'elle produit et ceux qu'elle produit sont uniques.

### *Une extraction de l'objet de la sphère marchande*

Un objet est fabriqué par un sujet qui a opéré des choix, mobilisé des techniques, des compétences, parfois innové, donné de sa créativité et donc communiqué à cet objet un peu de sa singularité. L'objet produit est unique – et le sujet marqué dans son corps par les conduites sensori-motrices expérimentées et acquises. La transformation du haschich ou de l'herbe en objet de consommation constitue un moment charnière autant du point de vue de la « biographie » du produit que de la « carrière » du fumeur. Dans les deux cas, c'est un tournant vers la consommation. Le roulage est un point nodal pour la transformation de l'objet autant que pour celle du sujet.

La préparation d'un joint – son roulage – est une opération manuelle demandant une certaine agilité et la maîtrise d'objets et de matériaux divers. Il existe une diversité de pratiques de roulage, et donc des « tours de main », des « trucs ». L'empreinte du

« fait maison » donne au produit d'une activité individuelle une part de l'aura de celui qui l'a fait<sup>249</sup>.

Le cannabis, sous forme de résine ou d'herbe, est une matière première. Une préparation est nécessaire à sa consommation (quand bien même, comme c'est parfois le cas, il est ingéré). La plus classique est son intégration à une cigarette de tabac destinée à être fumée. Le passage de l'objet marchandise (la « barrette »<sup>250</sup> ou la « boulette » de « shit », le sachet de « beu »<sup>251</sup>) à l'objet « authentique »<sup>252</sup>, relevant de la sphère domestique, amicale et non-commerciale constitue un point d'articulation de la pratique.

Pour l'objet cannabis, tant qu'il demeure matière première, il reste susceptible d'être remis en circulation. Ce n'est plus le cas du joint roulé, qui – sauf exceptions – est destiné à la consommation immédiate. Il n'est clairement pas vendable ni roulable d'avance, tout du moins en France<sup>253</sup> : « *Le joint pré-roulé perd de son charme. Il a un côté industriel qui est contre l'esprit du joint, qui est artisanal et consommable de suite* » (Barbara). L'attachement à la fabrication artisanale du joint (face à une potentielle industrialisation en cas de légalisation et de distribution par l'Etat par exemple) est un choix quasi politique, observé dans le domaine de l'alimentation : le refus de devenir un « consommateur pur »<sup>254</sup>, c'est-à-dire le dernier chaînon d'une production totalement « MacDonaldisée »<sup>255</sup> et dérobée à notre regard.

Le roulage « artisanale » est une compétence qui relève de la « conscience pratique ». Elle est acquise par expérimentation sur fond d'interaction directe. C'est un savoir-faire plus qu'un savoir : la patience, l'observation, l'échange de « trucs », la confrontation à la matière et à ses caractéristiques physiques, l'entraînement, l'expérience... aboutissent à une « incorporation » de la dynamique des différents

---

<sup>249</sup> Jean-Pierre WARNIER (dir.), *Le paradoxe de la marchandise authentique. Imaginaire et consommation de masse*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers Sciences Humaines et Sociales », 1994, p. 21.

<sup>250</sup> Terme argotique désignant quelques grammes de haschich (« normalement » trois) de forme allongée, quantité minimale en circulation sur le marché « anonyme ».

<sup>251</sup> Terme argotique, diminutif du verlan de « herbe » : « beu-her ».

<sup>252</sup> WARNIER, *Le paradoxe...*, op. cit. ; Jean-Pierre WARNIER et Céline ROSSELIN (dir.), *Authentifier la marchandise. Anthropologie critique de la quête d'authenticité*, Paris, L'Harmattan, 1996.

<sup>253</sup> Ce qui n'est pas le cas aux Pays-Bas, ce qui démontre le caractère relatif de l'attribution du statut de marchandise à un objet.

<sup>254</sup> FISCHLER, *L'omnivore*, op. cit., pp. 216-7.

<sup>255</sup> George RITZER, *Tous rationalisés! La MacDonaldisation de la société*, Paris, Alban, coll. « Thèmes d'aujourd'hui », 1998.

éléments. Par exemple, dans le cas du haschich, c'est la résistance au feu qui devient familière aux sens (notamment vue, toucher, odorat) et intégrée aux pratiques motrices du rouleur de joints. D'une manière plus générale, le cannabis est sorti de sa boîte, saisi en mains, tâté, humé, entamé, usé, etc. à de multiples reprises, poursuivant sans cesse le processus d'appropriation entamé lors des premiers contacts. Pour certains, rouler un joint devient un acte quasi automatique, qui combine habileté et dextérité jusqu'à pouvoir être effectué dans des situations « extrêmes » : la nuit, dans une poche, au volant d'une voiture ou même en conduisant une bicyclette.

*Une extraction du sujet du statut de « simple consommateur » : savoir rouler, pouvoir rouler*

Ceux qui réussissent de tels tours de force, ceux qui sont devenus très rapides à effectuer l'opération, ou simplement ceux qui « y arrivent », bénéficient comme les fournisseurs de « matos » d'une certaine reconnaissance auprès du groupe de pairs, liée à leur maîtrise de l'art ainsi qu'à leur exercice d'un certain pouvoir – au sens d'« être capable de » et au sens de « dominer » :

*« Il y a une hiérarchie entre ceux qui savent rouler et ceux qui ne savent pas rouler. Dans ceux qui savent rouler il y a l'esprit de compétition, aussi bien avec des gens que tu connais très bien – où c'est un jeu, marrant – qu'avec des gens que tu connais pas – où là c'est un enjeu » (Alice).*

Le savoir se fait pouvoir. Un bon indice en est la sexualisation de la pratique : si la consommation est clairement mixte, l'approvisionnement, et ici la préparation, sont plutôt masculins. Il semblerait que l'opération ait à voir avec la virilité :

*« A dix-huit ans, j'ai rencontré une très bonne copine, qui roulait et je me souviens, ça m'avait vachement étonnée, parce que pour moi, c'était un truc de gars » (Adèle) ;*

*« Même l'autre fille qui fume, elle roule pas. Si j'apprenais à rouler ce serait plus pour le fun, pour l'image autour de ça. Pour un mec, ça peut être attirant une fille qui roule. Ce serait pour ce que ça donne aux autres comme image » (Léa).*

D'une manière générale, la fonction du roulage est plutôt respectée, ne serait-ce que pour le travail qu'elle représente et le service qu'elle rend à « la communauté ». Alice dira par exemple : *« La personne qui roule est généralement laissée en paix pendant qu'elle roule ; on ne lui demande pas de faire autre chose. Il y a un respect de la personne qui roule ».*

Outre la « montée en grade » au sein du groupe de pairs, savoir rouler et pouvoir le faire signifient également que la prise de décision du passage à l'action devient indépendante de ce groupe, ou plus exactement de ceux qui maîtrisent la technique et acceptent d'en partager les fruits.

## **2. S'APPROVISIONNER EN CANNABIS : UN RAPPORT AU MARCHÉ, UN RAPPORT À LA LOI**

De façon très claire également, l'apprentissage de l'approvisionnement est une étape clef. Il permet au fumeur de pouvoir « compter sur lui-même » pour choisir la forme et l'intensité de sa consommation et en ce sens de se libérer de la dépendance au groupe, mais simultanément il l'inscrit pleinement dans le réseau (de pouvoirs) des consommateurs et la « culture cannabis », fondée sur la réciprocité des échanges (« horizontalité du commerce ») et le principe de solidarité ; enfin il cristallise le rapport à la loi en fonction de laquelle l'« usager-revendeur » (le « vrai fumeur ») est obligé de se positionner (plus que le « simple » usager)<sup>256</sup>.

L'échelle de description choisie est serrée, c'est celle des interactions liées à l'approvisionnement<sup>257</sup>, là où la rencontre humaine a lieu autour de l'échange, qu'il soit marchand ou non<sup>258</sup> : face-à-face avec un vendeur inconnu au coin d'une rue, rendez-vous chez un « *mec qui peut en avoir* », sollicitation d'un réseau de solidarité, regroupement éphémère le temps d'un achat... Les différents moyens pour les personnes rencontrées de se procurer du cannabis, ainsi que les pratiques qu'ils engagent et les imaginaires qu'ils mobilisent, sont décrits et analysés. Le paradoxe de la vente sans client ni vendeur est interrogé, puis interprété dans le cadre plus large d'un apparent rejet de la sphère marchande, également exploré au travers des mécanismes

---

<sup>256</sup> Outre certains éléments tirés de mon mémoire de DEA [ROUSTAN, *Roulez Jeunesse !...*, *op. cit.*], certaines idées exposées sur ce thème l'ont déjà été sous la forme de publications [Mélania ROUSTAN, « De l'intérêt d'une approche dynamique des concepts de marchandise et d'authenticité : une illustration par la consommation de cannabis », *Consommations et Sociétés* n°1, 2001 ; « Du client polymorphe à la figure du "non-client" : ambiguïtés autour des transactions de cannabis », *Sciences de la société* n°56, *op. cit.*].

<sup>257</sup> Une approche en termes de « filière d'approvisionnement » [FINE et LEOPOLD, *World of consumption*, *op. cit.*] à l'échelle internationale serait passionnante, emmenant la recherche du côté du Benelux mais surtout vers d'autres rives méditerranéennes, au Maroc. Certainement des problématiques post-coloniales auraient-elles émergé, entre l'ancienne puissance impériale et son protectorat, entre le riche et le pauvre, l'Européen et l'exclu de Schengen, l'Occidental et l'Arabe... La nature et l'ampleur du terrain effectué ne permettent pas d'embrasser la question sous cet angle. Pour autant, cette tension multiforme est à garder en tête comme cadre macroculturel : elle apparaît sans cesse en toile de fond (et se fait flagrante parfois, comme dans les relations avec les revendeurs de rue).

<sup>258</sup> D'après François DE SINGLY, la notion de lien social recouvre le lien citoyen, le lien affectif et familial, mais aussi le lien marchand [*Les uns avec les autres*, *op. cit.*].

liés aux stratégies de transport et de stockage, puis de la transformation de la matière première en objet consommable. En toile de fond, l'illégalité est omniprésente, aux influences ambiguës et parfois contradictoires.

Les transactions de cannabis, du fait de la nature et du statut de cette substance, sont peu visibles. Tel est aussi le cas des vendeurs et des acheteurs. De façon stéréotypée, tout se passe comme s'il y avait d'un côté les consommateurs – jouissant d'une image somme toute assez sympathique – et de l'autre les « méchants » *dealers*<sup>259</sup>. L'approche choisie permet de souligner la perméabilité en termes de pratiques de cette frontière symbolique entre fumeur et « *dealer* », pourtant structurante au niveau des imaginaires, et de faire progresser la réflexion sur la place du rapport à l'illégalité de l'objet consommé dans la définition de la consommation.

### *Les enjeux de la transaction*

Les enjeux de l'achat, quelle que soit la forme qu'ils revêtent, sont avant tout matériels : se fournir en « matos », soi et parfois ses amis, éventuellement encaisser un petit bénéfice pécuniaire. Mais ils sont aussi symboliques : être le « héros du conte »<sup>260</sup>, détenir le statut – et le pouvoir – du fournisseur, avec tout ce que cela implique de débrouillardise, d'expertise (savoirs et savoir-faire), de courage et de générosité (dans le cas d'un partage).

Cette situation donne parfois lieu à des tensions ressenties comme des « abus de position dominante » : « *Il y a toujours des gens de mauvaise volonté, qui en ont, sont les seuls, et jouent un peu avec ça* » (Michaël). Le rapport de force s'établit entre celui qui a l'argent et celui qui a l'objet rare.

Il n'est ainsi pas étonnant de trouver comme dans le roulage une « sexualisation » de l'activité d'approvisionnement et de revente, qui met à l'épreuve des valeurs « viriles » :

*« Les filles sont peut-être un peu plus passives. (...) Quand il s'agit de trouver quelqu'un pour avoir du shit, c'est pas à nous. Ils préfèrent gérer ça tout seuls et nous on préfère les laisser. C'est plus pour nous préserver d'avoir des plans foireux, ou d'aller dans des endroits... C'est plus pour nous préserver que... Et puis, ils sont*

---

<sup>259</sup> Il arrive par exemple d'entendre dans les médias que « des *dealers* de shit sont parvenus à s'introduire dans un lycée », sans que personne ne se demande dans quelle mesure ce ne sont pas simplement des élèves qui se sont mis à fournir leurs camarades (une démarche qui impliquerait de s'attaquer au stéréotype du « *dealer* », un jeune des banlieues, issu de l'immigration, en voie d'exclusion sociale, venant troubler des jeunes français « de souche »).

<sup>260</sup> Vladimir PROPP, *Morphologie du Conte*, Seuil, Essais Points, coll. « Poétique », 1965.

*plus habitués aux quantités et aux prix et peut-être plus intéressés par ça que nous. Je pense parler pour moi et d'autres nanas. On en parle moins souvent. C'est plus eux qui s'en occupent parce que nous on n'est pas très actives dans la démarche. Il n'y a rien qui s'est dit, c'est comme ça » (Léa).*

Notamment dans le cas d'un achat groupé (une somme d'argent est collectée d'avance, par une personne prête à rendre service à des amis en endossant les risques d'un achat important), une certaine reconnaissance sociale peut être tirée auprès des pairs.

## **2.1 Les modes d'approvisionnement**

---

Les consommateurs de cannabis rencontrés se fournissent par différents biais. Ces modes d'approvisionnement (selon un découpage issu du terrain) ne sont pas exclusifs les uns des autres. S'ils ne sont pas exposés de la même manière aux risques (légaux, entre autres) et véhiculent des imaginaires distincts, ils partagent certaines caractéristiques propres à ce commerce clandestin.

### **2.1.1 Les spécificités du marché du cannabis**

Du point de vue du client final, les spécificités du marché du cannabis viennent essentiellement du caractère illégal, voire illicite, du produit en question, de sa consommation et surtout de son commerce (assimilé à du trafic de stupéfiant).

#### ***Un marché illégal et non régulé***

Le passage hors-la-loi met en danger : risque d'être arrêté par la police et poursuivi en justice, mais aussi risques liés au basculement dans une zone de non-droit. L'acheteur en particulier (qui est généralement également revendeur) entre dans un monde qui n'est pas forcément le sien, et où ce sont potentiellement violence et intimidation qui font force de loi. Un corollaire de cette caractéristique est l'absence de code du commerce et autres législations habituellement mises en place sur les marchés : pas de prix affichés, donc pas de garantie de prix similaires pour tous, pas d'obligation à la vente, pas d'obligation de transaction effective, pas de protection contre les vices cachés, etc. Et les garanties de libre concurrence sont elles aussi inexistantes.

## *Un marché clandestin et « primaire » du point de vue du marketing*

En outre, le marché du cannabis, parce que clandestin, est resté en dehors d'une certaine logique de massification de la distribution. Il n'y a pas de lieux fixes de vente, pas d'enseignes<sup>261</sup>, pas d'horaires affichés, pas de caisse, pas de monnaie, etc. Le produit lui-même est resté indemne de toute transformation liée au marketing : standardisation, normes de fabrication, contrôles qualité, labels, packaging, étiquetage, positionnement par la marque – il reste un produit générique, hors de tout phénomène de « branding »<sup>262</sup>. De plus, son caractère végétal (même dans sa version transformée : le haschich) fait de lui un produit unique et son utilisation le rapproche de la matière première. Il n'est pas un « OCNI »<sup>263</sup> dans l'imaginaire des consommateurs, et rappelle l'âge de pierre du marketing : « Autrefois, dans le domaine alimentaire, la plupart des marchandises étaient traitées en vrac. Elles arrivaient du producteur au distributeur, qui les revendait directement à partir de balles, de cartons, de caissettes en bois, de sacs de jute. Une feuille de papier roulée en cornet, un sachet, voire un morceau de journal, suffisaient à l'épicier pour envelopper les produits vendus, sans que figurent ni sa marque, ni celle du fabricant. »<sup>264</sup>.

## *Un marché tout de même*

Pour autant, une grande partie de cette vacance structurelle (légale et commerciale) s'est reconstruite « naturellement » selon un principe de concurrence entre les vendeurs et en vertu de motivations financières – de façon toute relative cependant, la demande demeurant structurellement supérieure à l'offre.

Le cours du cannabis, bien que non-officiel, est stable : « tout le monde », aux deux pôles de la transaction, « sait » que la barrette est à vingt euros (cent francs au

---

<sup>261</sup> Les pitbulls, à une certaine époque, aujourd'hui le téléphone portable en bandoulière, peut-être ? (Notre propos n'est pas de renforcer des stéréotypes mais de rendre compte d'une imagerie typique de la « culture cannabis », véhiculée avec humour et correspondant néanmoins à une certaine réalité).

<sup>262</sup> Stratégies relatives à la « valeur de marque » [Naomie KLEIN, *No Logo. La tyrannie des marques*, Paris, Actes Sud, 2001].

<sup>263</sup> « Objet de Consommation Non Identifié » désignant « le tout-venant » de la marchandise « standardisée, vendue dans l'anonymat de la grande distribution » pour WARNIER [*Construire la culture matérielle*, op. cit., p. 147], qui s'inspire de l'« Objet Comestible Non Identifié » de FISCHLER, [*L'omnivore*, op. cit., p. 218].

<sup>264</sup> Philippe DEVISMES, *Packaging, mode d'emploi : de la conception à la distribution*, Paris, Dunod, 2000.



moment du terrain)<sup>265</sup>. Mais si les cours théoriques font l'unanimité, l'ambiguïté se situe dans la transaction elle-même : il s'agit d'un prix au poids, impossible à vérifier sans balance... D'ailleurs, parmi les personnes rencontrées, très peu sont véritablement au courant des prix : soit ils ne connaissent pas du tout les cours, soit ils ne savent pas à quoi équivalent en poids les expressions du jargon comme « barrette » ou « savonnette ». De plus, les tarifs sont très dégressifs : cent francs (quinze euros) donnent accès à trois grammes, alors que deux cents francs (trente euros) donnent accès à douze grammes. Enfin, la fidélité est généralement encouragée et récompensée concrètement, de même que le parrainage de nouveaux clients.

### **2.1.2 Les extrêmes emblématiques**

#### *Le « deal de rue »*

C'est le mode d'approvisionnement le plus chargé symboliquement. Il met en relation dans un endroit public un acheteur et un vendeur « notoire ». Ce qui est appelé « deal de rue » est le commerce se déroulant dans la rue, mais aussi les parcs, les squares, les places, les impasses, les entrées d'immeubles, etc.

L'illégalité du commerce du cannabis et ses conséquences sont valables quelles que soient les circonstances. Néanmoins, le risque est certainement plus prégnant, et en tous cas ressenti comme tel, lors des transactions effectuées dans des lieux publics. Ainsi, le consommateur tenté par un achat dans la rue doit composer avec cet état de fait et les peurs qui lui sont associées – pour le dire familièrement : peur du flic, peur de la violence, peur de l'arnaque. Simon, par exemple, évoque ces trois dimensions :

*« La peur que j'ai c'est plutôt de me faire piquer par les flics. Je sais que j'irais pas en prison. Mais, bon, ce serait chiant... la peur du flic, quoi ! (...) Il y a aussi la peur au niveau du dealer, soit qu'il prenne ta thune et te file rien, soit qu'il te donne du bois. En plus, si tu t'énerves, tu sais que tu te fais casser la gueule. Ils sont en bande en général, donc tu dis rien. C'est la règle du jeu... C'est illégal et ils le savent aussi : donc, tu fais pas chier !... » (Simon).*

---

<sup>265</sup> Le passage à l'euro a donné lieu à des arrondis à l'avantage du vendeur, ici à la dizaine supérieure. Autre exemple, le référent 500 francs est devenu 100 euros, sans qu'il soit toujours aisé de mesurer l'évolution en termes de quantité. L'importance de l'objet matériel « billet de banque » dans l'établissement des règles du marché est ici à souligner.

En tant que marché, il laisse entrevoir des similarités avec les marchés paysans décrits par Geertz et conceptualisés comme « économie de bazar »<sup>266</sup> : négociation autour des dimensions non monétaires du produit (quantité, qualité, services) et non sur son prix, recherche d'information « intensive » et non « extensive » (centrée sur un produit en particulier et non sur un type de produits) et stratégies de fidélisation de la relation marchande (autant du côté du vendeur que de l'acheteur) destinées à gérer le déficit structurel d'informations<sup>267</sup>. S'il est de notoriété publique que tel poids est à tel prix, l'ironie reste de savoir combien pèse une quantité et surtout *cette* quantité, sans oublier de quoi elle est constituée :

*« Le mec te donne, tu regardes ce que c'est, tu regardes la quantité, après tu peux avoir une discussion : ils prévoient toujours une lichette en plus au cas où. C'est comme les soldes, les prix sont super hauts et deviennent normaux au moment des soldes »* (Arnaud).

Au final, la transaction effective est le fruit d'un « jeu de piste » entre individus et repose sur un « long apprentissage »<sup>268</sup>.

D'abord, il faut savoir où trouver ces vendeurs, même s'ils sont dans l'espace public, puis les identifier. Par exemple, Arnaud, à la question de savoir comment il opère, répond :

*« Tu te balades dans la ville – pas dans les quartiers riches – par exemple à Wazemmes à Lille ou à l'Agora d'Evry. Tu repères un groupe de jeunes, pas trop exposés, qui font rien : a priori ils dealent... Ou alors le mec dit "business" ou "t'es intéressé ?" ou "haschich". Tout le monde reste mobile. Le look aussi t'aide, c'est pas des petits bourgeois, c'est de la caillera<sup>269</sup> du coin. Tu passes, t'arrives, c'est facile, tu regardes les mecs comme si t'attendais quelque chose »* (Arnaud).

La prise de contact n'est pas non plus évidente. Toutes les caractéristiques du marché doivent être prises en considération, et une certaine préparation est nécessaire à la transaction : laisser son téléphone portable et son portefeuille, faire l'appoint, avoir sur soi des cigarettes et des feuilles à rouler ou même refaire ses lacets. Le but est à la fois de minimiser les risques de vol ou d'agression et d'accroître sa crédibilité en tant

---

<sup>266</sup> Clifford GEERTZ, « The bazaar economy : information and search in peasant marketing », in *The sociology of economic life*, Mark GRANOVETTER et Richard SWEDBERG (dir.), Boulder et Oxford, Westview press, 1992, pp. 225-32.

<sup>267</sup> Pour un questionnement autour de l'économie informelle (donc non régulée) comme forme « pure » de marché, cf. par exemple Alejandro PORTES, « The informal economy and its paradoxes », in Richard SWEDBERG et Neil J. SMELSER (dir.) *The handbook of economic sociology*, Princeton University Press, 1994.

<sup>268</sup> François-Rodolphe INGOLD, Mohammed TOUSSIRT, Marianne GOLDFARB, *Etudes de l'économie souterraine de la drogue : le cas de Paris*, IREP, 1995, p. 14.

<sup>269</sup> Verlan de « racaille ».

qu'acheteur. Durant la transaction à proprement parler, ce dernier doit gérer le stress dû à la situation « hors-la-loi » et potentiellement violente et le malaise lié au décalage social et culturel, sans perdre de vue le but de la manœuvre, c'est-à-dire sans oublier de faire preuve d'un certain sens commercial – lui-même dépendant d'une certaine connaissance du marché et du produit (connaître le cours du cannabis, évaluer le poids selon le volume proposé, savoir tout simplement si « c'en est » ou non) :

*« C'est tout un protocole. D'abord, il faut respecter une certaine distance, on reste calme, on va pas l'agresser, ni même le toucher. Et puis, il ne faut pas rester silencieux, mais ne pas dire n'importe quoi non plus. Ce qui est marrant, c'est les tchatches qu'on peut avoir. Ils n'ont pas le shit sur eux et ils vont le chercher en général. Du coup il y a un temps où discuter. C'est soit un film qu'on a vu, une info, le plus souvent c'est le shit : sa provenance, sa qualité, etc. (...) Le coup de la clope aussi : il te rend service en te vendant du shit, tu lui rends service en lui filant une clope pour son joint. C'est plein de rites » (Simon).*

Au-delà des compétences liées à l'objet, un minimum de partage de la « culture de la revente » est nécessaire, parfois même du milieu spécifique du vendeur, quand il diffère de celui de l'acheteur. Cet extrait souligne les codes de l'interaction, l'importance de la tenue du corps et de la manipulation des objets. De manière symptomatique, l'élément qui peut facilement faire défaut est le vocabulaire : le minimum est de pouvoir communiquer avec le vendeur (comment savoir que « *un douze pour vingt feuilles* » signifie « *douze grammes pour deux cents francs* » ?). Au-delà, c'est une manière de parler qu'il faut comprendre et restituer pour une part : certaines phrases sont « rédhibitoires », dans le sens où la transaction pourra être refusée ou plus probablement très désavantageuse aux dépens de l'acheteur. Quelques mots « de travers » et la crédibilité s'écroule :

*« Dire "barrette" ou pire "barrette de shit", ça craint carrément. Il faut dire "rette" ou "barre"... Pire, dire "c'est combien pour cent francs ?" ou "bonjour, je peux avoir cent francs de shit s'il vous plaît ?" : on n'est pas chez l'épicier ! En plus, il faut pas croire que tu lui fais plaisir si tu lui prends cent balles de shit. Dans ce cas, il faut parler de "dépannage", par respect pour le vendeur qui n'en a rien à foutre de cent balles » (Simon).*

Outre l'acculturation minimale nécessaire à un approvisionnement de ce type, ces propos soulignent les premiers indices du rejet de cette transaction commerciale en tant que telle, ou du moins de sa réduction à sa dimension commerciale.

En plus, le savoir-faire, la transaction demande un certain courage, pour être prêt à franchir plusieurs barrières symboliques : celle de l'illégalité et de ses corollaires, mais également celle de la différence sociale et culturelle – en traitant avec des non-

pairs, l'acheteur « classe moyenne » se retrouve dans la position inconfortable du « clicli »<sup>270</sup> et il tend à reproduire des schémas de domination (phénotypique notamment) parfois difficiles à assumer. En effet, c'est aussi une forme de transgression que d'aller faire commerce avec un membre d'un milieu éloigné du sien, qui n'aurait jamais été rencontré sans l'occasion de cette circonstance – c'est le cas dans bien d'autres formes commerciales, mais l'absence de structure visible et le contact direct semblent souligner ce fait. Parfois, l'acheteur s'interroge également sur la dimension morale à encourager une personne parfois très jeune dans une activité illégale. L'ambiguïté de la situation tient à la relation de pouvoir ambivalente. Sur le moment, elle est favorable au vendeur, qui détient la substance désirée et qui évolue dans son monde, souvent celui d'une violence latente à laquelle l'acheteur n'est pas habitué. Mais hors transaction, l'acheteur reste celui qui a l'argent, l'éducation, la position sociale stable et la culture dominante.

Par conséquent, s'il n'est pas la manière la plus répandue de se procurer du cannabis sur le terrain étudié, le « *deal* de rue », d'une manière générale, cristallise les ressentis face au marché et sert de référence (négative). C'est le moyen le plus direct vers la substance (il dispense de réseau relationnel) et peut constituer le « dernier recours », même s'il cumule les inconvénients en termes de sécurités commerciale et physique. De ce fait, la facilité d'accès de la rue comme ressource est à relativiser : pour la prise de risques qu'elle constitue, et pour les compétences à mobiliser pour y accéder.

Il n'est pas donné à tout le monde d'être capable ou du moins de se sentir capable d'aller « affronter » le monde des *dealers* de rue :

*« Je suis jamais allée vers quelqu'un d'inconnu. (...) J'aurais jamais pris le risque d'aller chercher quelqu'un que je connais pas. Et puis, je saurais pas trop comment faire »* (Léa) ;

*« On sait jamais sur qui on tombe, comment ça va se passer. Si un soir, j'en veux, et que c'est la dernière solution, j'y vais pas. Entre ce que ça t'apporte et les risques, le rapport est vite fait »* (Pierre-Henri).

Pour beaucoup, le jeu n'en vaut pas la chandelle, d'autant que les quantités et les qualités trouvées sur ce réseau restent faibles : « *J'achète plus mon shit à la barrette* » dira Anne. La rue est rarement considérée comme un réel mode d'approvisionnement : aux deux extrêmes, les petits consommateurs ne courent pas le risque et se contentent de

---

<sup>270</sup> AQUATIAS et KHEDIM, « Barres, blocs et barrettes », *op. cit.*, p. 15 ; AQUATIAS, KHEDIM, MURARD et GUENFOUD, *L'usage dur des drogues douces*, *op. cit.*, p. 90.

la solidarité de groupe, les gros consommateurs jugent la ressource trop instable et peu satisfaisante.

### *Les alternatives mythiques (sortie de l'illicite, sortie du marchand)*

Pour toutes ces raisons, deux autres modes d'approvisionnement font rêver les consommateurs de cannabis, soit qu'ils éliminent la dimension illicite de la transaction, soit qu'ils en retirent l'aspect commercial : d'un côté, les pays « de la liberté », où la production, le commerce et la consommation de cannabis sont tolérés ou admis, par choix politique (Pays-Bas<sup>271</sup>, Suisse) ou par tradition culturelle (Maroc, Mexique, Caraïbes, Inde par exemple) ; de l'autre, les alternatives non marchandes, comme l'auto-production<sup>272</sup> (« cannabiculture » comme réponse au durcissement des marchés et à leurs caractères aléatoire et clandestin<sup>273</sup>), ainsi que le partage ou le don<sup>274</sup>, mis en avant particulièrement dans les discours liés à l'herbe<sup>275</sup>. Mais voyage, jardinage et badinage ne sont pas à la portée du premier venu et ces modes d'approvisionnement restent marginaux.

#### **2.1.3 Le « système Tupperware »**

Dans la vie courante, pour éviter une transaction à la fois trop abruptement commerciale, trop « technique » et trop exposée du fait de son caractère public, la plupart des consommateurs ont recours à un canal d'approvisionnement plus confortable, en privatisant et en « réchauffant » la transaction.

---

<sup>271</sup> Le lieu le plus « mythique » quant à la suppression de l'interdit pour le cannabis est Amsterdam. Un grand nombre de consommateurs s'y sont déjà rendus, d'autres en rêvent. C'est une sorte de « pèlerinage » pour un « vrai » fumeur de joints. Tout le plaisir réside dans la levée de l'interdit légal, qui fait d'une pierre trois coups en supprimant la peur du flic, la peur de la violence et la peur de l'arnaque. La précarité commerciale disparaît : pour une fois l'acheteur peut regarder une carte de différentes essences d'herbes ou provenances et types de haschich, comparer les prix indiqués en face, faire son choix en toute tranquillité et le communiquer à un vendeur tout à fait serviable – passant ainsi à l'opposé du monde de l'interdit, au plus près des commerces classiques où « le client est roi » : « J'étais curieux de voir ce que pouvait être un coffee-shop. J'avais du mal à le croire avant de l'avoir vu. » (Michaël).

<sup>272</sup> En cultivant des plants, le système marchand est évité, mais la peine potentiellement encourue est supérieure (production).

<sup>273</sup> AQUATIAS, MAILLARD et ZORMAN, *Faut-il avoir peur du haschich ?*, op. cit., p. 112 ; INGOLD et TOUSSIRT, *Le cannabis en France*, op. cit., p. 124.

<sup>274</sup> Spécificité de la « culture cannabis », la force du principe de partage permet à de nombreux consommateurs, notamment occasionnels et/ou en début de « carrière », de se satisfaire des joints qui « tourment » en soirée, c'est-à-dire de la générosité d'autrui. Ils n'achètent jamais de cannabis et se contentent des occasions qui se présentent à eux. D'autres se font « dépanner » quand ils sont « à sec », et ce sans que l'argent n'intervienne dans l'échange à court terme. D'autres encore cultivent et parfois distribuent ; ils s'excluent en amont du circuit monétaire.

<sup>275</sup> François DUBET, « Les deux drogues », in EHRENBURG et MIGNON, *Drogues, politique et société*, op. cit., p. 101.

## *Une privatisation de la transaction*

Par exemple, d'après Ingold, Toussirt et Goldfarb<sup>276</sup>, à Paris, « l'essentiel des transactions passe par des réseaux de proximité et de convivialité (appartements, amis, lieux de travail) ». La stratégie consiste à mobiliser un ou des intermédiaires (eux-mêmes susceptibles de répéter le mécanisme, et ainsi de suite, parfois au détriment de la qualité). Autrement dit, l'acheteur cherche à s'éloigner du « *dealer* » comme figure du danger, comme « épicentre » de la zone à risques (les risques d'ordres physique, légal, et symbolique restant plus mobilisateurs que ceux d'ordre commercial puisque les acheteurs n'hésitent pas à confier de grosses sommes à des intermédiaires). Concrètement, cet hybride peut prendre un grand nombre de formes, de la mission confiée à un ami (« *Je paye et il fait l'intermédiaire* » dit Alice) à l'achat groupé en passant par le service rendu après coup. Ces formes de transaction transforment tous les acheteurs en vendeurs potentiels<sup>277</sup>, constituant un réseau pyramidal<sup>278</sup> d'autant plus efficace qu'il est fondé sur la convivialité et la solidarité.

**Fig. 11 – Un morceau de shit « partagé » à la fin d'une soirée entre amis**



*A la fin d'une soirée chez Simon, dans son appartement en périphérie de Paris, après un bon repas (terminé par des lychees, dont cinq « rescapés » et les reliefs mêlés aux mégots apparaissent en haut à gauche de la photographie), quelques*

<sup>276</sup> INGOLD, TOUSSIRT et GOLDFARB, *Etudes de l'économie souterraine de la drogue : le cas de Paris*, op. cit., p. 19.

<sup>277</sup> INGOLD et TOUSSIRT, *Le cannabis en France*, op. cit., p. 138.

<sup>278</sup> « Cascade pyramidale » pour Charles-Henri DE CHOISEUL-PRASLIN, *La Drogue, une économie dynamisée par la répression*, Paris, Editions du CNRS, 1991, p. 17, repris par FATELA, *Drogue, micro-économie et pratiques urbaines en France*, op. cit., p. 18.

*verres de bière et de Coca-Cola ainsi que quelques joints consommés, un « morceau » de shit acheté en commun est découpé. Sur une planchette en bois, à l'aide d'un couteau dont la lame fut préalablement chauffée, Simon tranche la barre de résine. Seule une moitié est visible ici : le côté gauche, net, marque la séparation récente. La trace noire à quelques centimètres à droite, sur la planche, indique l'« impact » du couteau quand la matière a « cédé ». Le briquet, les feuilles longues, les bouts de carton et les filtres de cigarette non consommés (au centre en haut et en bas à gauche près du briquet) attestent de la consommation de cannabis. La revente à des amis se fait « sans protocole » et s'intègre totalement au contexte de la consommation festive.*

Ce mode d'approvisionnement pourrait être nommé « système *Tupperware* » en raison de sa proximité de structure et de fonctionnement avec le mode de vente à domicile des fameuses boîtes hermétiques en plastique. Tout se passe en privé, lors de réunions de « démonstration-produit » toujours très conviviales et souvent ritualisées, le bouche-à-oreille fonctionne en s'appuyant sur des réseaux sociaux déjà en place, la solidarité comme principe intervient dans la vente, et tout acheteur est un vendeur potentiel. Comme dans le cas des produits *Tupperware*, le système de distribution « brouille les frontières théoriques entre plusieurs catégories relevant de la construction identitaire, comme espace domestique et espace commercial, travail et loisir, ami et collègue, consommateur et employé »<sup>279</sup>. Ce phénomène est encouragé à la fois par les vendeurs de demi-gros, qui préfèrent avoir quelques clients fidélisés<sup>280</sup> et par la « culture cannabis », très marquée par l'esprit de partage et de solidarité. Les petits revendeurs, c'est à souligner, ne sont motivés ni par l'argent, ni par la volonté de financer leur propre consommation. Pour reprendre les mots d'Aquatias, ils ne sont pas dans une « logique de gain » mais dans une « logique de proximité »<sup>281</sup>, doublée d'une empathie pour leurs pairs se trouvant dans une « logique d'approvisionnement » (rapport d'homologie).

### « *La dépanne* »

D'ailleurs, il est un phénomène remarquable (et fondateur) au sein du « système *Tupperware* » : celui du « dépannage » ou de la « dépanne », à la limite du rapport

<sup>279</sup> CLARKE, *Tupperware...*, *op. cit.*, p. 108 [Ma traduction]. La comparaison s'arrête toutefois là. Les produits *Tupperware* sont de véritables icônes modernistes avec, contrairement au cannabis, un degré « d'avancement » très élevé en termes de standardisation et de marketing, doublé d'une image de marque forte. De plus, le réseau de vente *Tupperware* s'appuie essentiellement sur les femmes, et la force de vente est une véritable équipe, « coachée » par des instances supérieures et se réunissant pour échanger des savoir-faire.

<sup>280</sup> INGOLD et TOUSSIRT, *Le cannabis en France*, *op. cit.*, p. 138.

<sup>281</sup> AQUATIAS, KHEDIM, MURARD et GUENFOUD, *L'usage dur des drogues douces*, *op. cit.*, pp. 57-90.

marchand<sup>282</sup>. Il joue sur les principes de solidarité entre fumeurs et de réciprocité entre fournisseurs potentiels, qui, s'ils se retrouvent en situation de pénurie momentanée, peuvent mobiliser leurs réseaux et les mettre à contribution. La « dépanne » est parfois une petite revente (en dessous de quinze euros, ce qui est rare dans le réseau marchand), le plus souvent un don, qui a été ou sera compensé par un contre-don :

*« C'est sympa, généralement entre fumeurs y a aucun problème, si tu demandes à quelqu'un de te dépanner de 100 balles, ça se fait sans aucun problème. Quand je m'adresse à quelqu'un il reconnaît que je suis fumeur, que je sais fumer, et donc y a pas de problème »* (Benjamin).

Pour Arnaud, *« C'est comme dans l'automobile, il y a des revendeurs de premier, deuxième et troisième rangs. Le troisième rang, c'est quand tu files un bout de shit sans le faire payer »*. Ingold et Toussirt parlent de « l'économie de cette distribution qui, à un moment donné, cesse d'être lucrative »<sup>283</sup>.

C'est ainsi que, dans le monde du cannabis, il est « naturel » pour un acheteur de devenir revendeur à son tour :

*« Après, je revendais à ma copine. J'étais devenu un intermédiaire même. Ça me foutait pas les boules, mais on se dit qu'on fait partie du système-shit, sans se sentir coupable, prisonnier ou hors-la-loi. C'est comme offrir une bouteille de vin ou indiquer un bon plan »* (Simon).

Même si de l'argent est bien en jeu dans le phénomène de revente, ce dernier s'inscrit dans un régime de réciprocité (avec une obligation à venir du récipiendaire) plus que dans un régime de marché pur.

### *Les figures repoussoirs du « dealer » et du « client »*

Chez les consommateurs réguliers, acheteurs et vendeurs se « confondent » : la permutabilité des statuts au sein du « système *Tupperware* » est mécanique avec l'obligation de « dépanne ». De plus, les transactions, commerciales pour la plupart, occupent une place d'importance dans les pratiques et les représentations liées au

---

<sup>282</sup> Ibid., pp. 90-99 ; AQUATIAS, MAILLARD et ZORMAN, *Faut-il avoir peur du haschich ?*, op. cit., p. 111 ; INGOLD et TOUSSIRT, *Le cannabis en France*, op. cit., p. 134.

<sup>283</sup> INGOLD et TOUSSIRT, *Le cannabis en France*, op. cit., p. 132.



cannabis. Pourtant, il y a un rejet quasi unanime des notions de client<sup>284</sup>, de « *dealer* », mais également de marchandise au sein des discours.

Autour des transactions entre pairs, le cadre de référence n'est jamais celui de la relation marchande, mais celui de l'approvisionnement. Il est question de « se fournir », de « s'en procurer », d'avoir « un plan » (connaître quelqu'un – qui connaît quelqu'un – qui peut en avoir) ou d'être prévenu que quelqu'un va bientôt aller « pécho »<sup>285</sup>. Cela est peut-être dû à un contexte de relative pénurie : comme dans un marché noir, le vendeur est plus « celui qui en a » ou « celui qui peut en avoir » que « le détaillant le plus avantageux ». Rares sont les consommateurs qui ont véritablement des choix à effectuer entre plusieurs offres équivalentes<sup>286</sup> ; et si certains déclarent avoir plusieurs « plans » pour se fournir, les stratégies mises en place sont plus celles de l'utilisation raisonnée d'un réseau de ressources complémentaires que celles d'un arbitrage entre des offres concurrentes<sup>287</sup>. Cela explique aussi en partie le principe de solidarité entre fumeurs : un « plan » et surtout un « bon plan » ne se garde pas pour soi et une offre d'approvisionnement ne se refuse qu'exceptionnellement.

De l'autre côté, vu la morphologie du réseau, la définition du vendeur pose question. La figure du *dealer* est globalement rejetée par les consommateurs de cannabis pour toutes les situations les touchant de près. Toutefois, si le terme de « client » est totalement écarté du discours des interviewés, le terme de « *dealer* » ne l'est pas – seulement il désigne toujours un Autre. D'abord, les connotations du terme en français l'associent au monde de la drogue et des drogues « dures » en particulier. Il est donc considéré comme peu adapté au cas du cannabis. Ensuite, le *dealer* fait des bénéfices, il n'est pas un simple intermédiaire qui rend service :

« - Tu as déjà revendu ?

*Non, jamais. J'ai fait l'intermédiaire pour des gens.*

- *Quelle est la différence ?*

---

<sup>284</sup> Pour autant, du strict point de vue du langage, ils sont bien des « clients » : des « personnes qui achètent », dans une relation au produit et un contexte d'offre qui laissent place à l'arbitrage [Pierre KOPP, *L'économie de la drogue*, Paris, La Découverte, 1997, pp. 28-42 ; AQUATIAS, MAILLARD et ZORMAN, *Faut-il avoir peur du haschich ?*, op. cit., pp. 110-111].

<sup>285</sup> Verlan de « choper », qui signifie dans ce contexte « acheter », implicitement du cannabis.

<sup>286</sup> Franck COCHOY, « De l'embarras du choix au conditionnement du marché. Vers une socio-économie de la décision », *Cahiers Internationaux de Sociologie*, n°106, 1999, pp. 145-173.

<sup>287</sup> INGOLD et TOUSSIRT, *Le cannabis en France*, op. cit., pp. 132-8.

*C'est pas toi qui fait la vente, tu fais pas de bénéfice. Tu touches rien, et ça, c'est fondamental. C'est un truc que je veux pas faire, jamais. Se faire choper pour deal, il y a un risque, faut pas se leurrer. En plus c'est à l'encontre de mes principes. »* (Pierre-Henri).

Le refus de la qualification de la transaction en vente est une question de principes, mais il entre aussi en résonance avec les catégories institutionnelles. L'intermédiaire n'est pas censé faire de bénéfice, encore moins en argent. Pourtant, il est simultanément conçu comme normal de se rémunérer pour le service rendu<sup>288</sup> : *« Celui qui va acheter se fait pas de bénéfice mais se paye sa conso, pour pouvoir fumer à l'œil, mais bon, c'est toujours en partageant avec les autres. Jamais se faire de sous là-dessus, c'est la règle d'or »* (Léa). L'ambiguïté du critère du bénéfice pour délimiter la notion de *dealer* est grande. Un autre critère apparaît, celui de la convivialité : *« Il n'y a pas de dealers dans notre groupe. C'est juste de la revente entre nous. Pas de gens qui en vendent à des inconnus »* (Léa). Mais là encore, une ambiguïté persiste, car nombreux sont les cas d'amis fournisseurs où il est difficile de savoir dans quel sens s'est fait le glissement<sup>289</sup>.

Apparemment, il n'y a pas de réels revendeurs, seulement des amis ou des pairs qui se rendent service. La figure du *dealer* est reléguée en « bout de chaîne », à la sortie du système, aux frontières de la vente au détail et du demi-gros. Elle ne s'inscrit plus dans le régime de réciprocité propre au « système *Tupperware* », il n'est *que* vendeur pour le consommateur à qui il vend du cannabis, et non pas vendeur et acheteur potentiel (il est cependant acheteur, mais auprès d'un *dealer* encore plus haut placé, dans une chaîne d'achat-vente et non plus dans des boucles réciproques de services rendus – dons et contre-dons). Apparaît de surcroît le critère de la professionnalisation. Est *dealer* celui qui en vit, partiellement ou totalement, et qui n'est pas « intérimaire » : *« Lui, il dealait, c'était pas pour fumer ou pour faire la fête. C'était une partie de son revenu. C'était pas du luxe. Il habitait un 12 m<sup>2</sup> avec sa femme et ses deux gosses. »* (Simon). A ce stade, connaissance savante et représentations populaires se rejoignent, dans la thématique du trafic comme travail<sup>290</sup>. Les conditions d'apparition des figures du

---

<sup>288</sup> Phénomène également observé par AQUATIAS, KHEDIM, MURARD et GUENFOUD, *L'usage dur des drogues douces*, op. cit., p. 94.

<sup>289</sup> INGOLD et TOUSSIRT, *Le cannabis en France*, op. cit., p. 137.

<sup>290</sup> Christian BACHMANN et Anne COPPEL, *Le dragon domestique. Deux siècles de relations étranges entre l'Occident et la drogue*, Paris, Albin Michel, 1989, p. 406 ; Vincenzo RUGGIERO et Nigel SOUTH, « La ville de la fin de l'ère moderne en tant que bazar : marchés de stupéfiants, entreprises illégales et des "barricades" », *Déviance et société*, vol. 20, n° 4, 1996, p. 317 ; Dominique DUPREZ et Michel KOKOREFF, « La drogue comme travail – des carrières

*dealer* (et du client) correspondent à des critères spécifiques de qualification de la transaction : purement commerciale (dans un but de bénéfice et non de service rendu), de demi-gros, non conviviale (voire anonyme), non exclusive (plusieurs acheteurs), constante, donc plus ou moins professionnelle.

## **2.2 Les ambiguïtés du consommateur acheteur et revendeur**

---

Le consommateur-revendeur se nie en « *dealer* », et le consommateur-acheteur se nie en « client ». Ces deux phénomènes sont à envisager comme les deux faces d'un même refus de qualification de la relation en relation marchande pure, elle-même liée à la fusion des relations amicales et commerciales dans le « système *Tupperware* ». Pour le consommateur, cette fusion n'est pas sans conséquences, techniques et symboliques.

### **2.2.1 Objet d'échange ou objet de partage ?**

#### *Des sphères d'échange contradictoires*

Dans un premier temps, être une (res)source de cannabis constitue un liant social, mais peu à peu, le rapport financier peut introduire des doutes au cœur du rapport humain :

*« Oui, j'ai déjà acheté à des amis. (...) C'est dur à gérer, si c'est des amis, t'as pas envie qu'ils pensent que tu vas les voir pour ça, ce service. Mais les gens comprennent ça... En plus ça les arrange, ça fait des achats groupés, donc ça rétablit » (Léa) ;*

*« Parfois, il y a du vice. Vu que le shit, ça représente de la thune. Pour l'argent que ça représente, ça change le rapport humain. Tu deviens méfiant, même avec tes amis, t'as peur qu'ils traînent avec toi que parce que t'as du shit ou que tu peux en procurer. Ou tu te dis "celui-là il risque de m'enculer quand on achète ensemble". C'est pas que ça devient professionnel, mais c'est franchement malsain » (Nathalie).*

User de réseaux sociaux existant permet de réaliser des économies d'énergie (humaine), mais présente également un coût, celui de la « pureté » de la relation amicale et de son supposé désintéressement.

---

illicites dans les territoires de la désaffiliation », in Claude FAUGERON (dir.) *Les drogues en France : politiques, marchés, usages*, Actes du colloque du groupement de recherche *Psychotropes, politique, société*, Genève, Georg, 1999, pp. 137-150 ; KOKOREFF, « Faire du business dans les quartiers... », *op. cit.* ; avec discussion autour de l'éventualité d'une logique entrepreneuriale, FATELA, *Drogue, micro-économie et pratiques urbaines*, *op. cit.*, p. 35 ; FAUGERON et KOKOREFF, « Les pratiques sociales des drogues... », *op. cit.* ; DUPREZ, KOKOREFF et WEINBERGER, *Carrières, territoires et filières pénales...*, *op. cit.*

## **La difficile conciliation des régimes de marché, de réciprocité et de partage**

Des questions de légitimité morale se posent, ainsi que des interrogations sur le degré réel de symétrie dans les échanges<sup>291</sup> :

*« Un exemple typique, c'est la soirée de samedi dernier. Il y a un mec qui a perdu son shit... Enfin, on lui a caché, parce qu'il est pas mal axé sur son shit. (...) Tout le monde met de l'argent, mais pas la même somme, et on fume autant. Il y a des conflits plus ou moins dits comme quoi certains fumeraient sur le dos des autres. Ça, c'est principalement à cause du prix. (...) Quand on fait une soirée et qu'on achète de l'alcool, comme on n'en a pas chez nous, on met tous une certaine somme et il est communautaire. On pourrait faire pareil pour le "teuch"<sup>292</sup>, mais comme chacun a sa propre conso, il y a forcément cet esprit. Comme chacun y accorde un budget différent et que ça coûte pas mal d'argent... (...) Mais si quelqu'un a senti qu'il est allé à beaucoup de soirées sans apporter, quand il en aura, il va lâcher plus de pétards ou distribuer des petits bouts » (Léa).*

L'extrait donne une idée de la complexité des systèmes où s'entremêlent régimes de partage, de marché et de réciprocité (introduction d'une valorisation par des facteurs humains plutôt que monétaires, régulation des échanges par des rapports d'obligation) – et de la complexité à y gérer les interactions. Le fait d'accepter un joint engage le récipiendaire de ce « don » à des obligations ultérieures : celle d'en rouler un s'il dispose de haschich (*i.e.* de mettre lui aussi sa substance à disposition) ou celle d'amener de la matière première une fois prochaine.

Dans cette analyse de l'approvisionnement du groupe comme dans celle du phénomène de la « dépanne », le cannabis se valorise en argent, mais aussi en accès au marché (et au bon marché), en risque pris et en énergie dépensée. Dans ces cas, il n'est pas interchangeable avec autre chose que lui-même, il n'est donc pas valorisé en premier lieu par l'argent, qui rend les choses équivalentes.

### **Le « tabou marchand »**

Les problèmes liés à la collusion des réseaux amicaux et marchands dans la revente de cannabis ont été observés par Aquatias, Khedim, Murard, Guenfoud dans les

---

<sup>291</sup> La gêne est renforcée par le fait que les consommateurs rencontrés, issus des classes moyennes et supérieures, sont peu familiers des économies souterraines et n'ont pas l'habitude de faire circuler de l'argent liquide entre eux. Ils ne sont pas impliqués dans l'« économie de la débrouillardise », le « business » des « quartiers » où il est difficile de démêler le licite de l'illicite [KOKOREFF, « Faire du business dans les quartiers... », *op. cit.* ; DUPREZ et KOKOREFF, *Les mondes de la drogue*, *op. cit.*, pp. 255-9 ; FATELA, *Drogue, micro-économie et pratiques urbaines*, *op. cit.*, p. 35] ou dans la ville comme « bazar » [RUGGIERO et SOUTH, « La ville de la fin de l'ère moderne en tant que bazar... », *op. cit.*].

<sup>292</sup> Abréviation du verlan de « shit » (te-shi).

milieux populaires<sup>293</sup> ; dans d'autres contextes, par Clarke, dans le cas des réunions *Tupperware* en plein *boom* dans l'Amérique de l'après-guerre<sup>294</sup>, ainsi que par Boissin et Trompette dans le cas des pompes funèbres en France : « (...) la mise en marché du funéraire doit réussir à articuler ou à conjuguer deux registres anthropologiques de l'échange, structurellement antagonistes, celui de l'économie marchande et celui de l'économie des biens symboliques »<sup>295</sup>. Dans le cas des pompes funèbres, le malaise lié au caractère commercial d'une relation autrefois « simplement » sociale (humaine, solidaire, de services rendus) est également lié au caractère sacré du « produit ». Ces deux facteurs conduisent à une situation que les auteurs qualifient de « tabou marchand »<sup>296</sup>. Pour le cannabis, même s'il serait exagéré d'affirmer qu'il relève de la sphère du sacré, il n'est pas faux de noter qu'il s'en rapproche pour une partie des consommateurs : les termes de « rites », de « rituels », de « communion » reviennent dans les discours autour de la consommation à proprement parler (une analyse approfondie en sera faite postérieurement). Le produit semble porter en lui-même ses modalités de circulation. Le cannabis ne serait pas une « marchandise par destination » (produite dans ce but) mais une « marchandise par métamorphose »<sup>297</sup>. Cela implique que les critères classificatoires symboliques ou moraux qui déterminent le potentiel d'échange, *i.e.* « la candidature à devenir marchandise »<sup>298</sup>, tendent à faire du cannabis une substance spéciale, qui ne devrait être *que* partagée. Pour la plupart des fumeurs, le cannabis ne devrait pas – idéalement – être « sali » par des affaires d'argent. Il y a comme un regret que la substance soit « rentrée dans le circuit ». Symptomatiques de ce regard, des commentaires se font parfois critiques à l'égard de certains *coffee-shops* (qui libèrent la substance du sceau de l'interdit, mais pas de la marchandise) jugés trop « commerciaux » ou « touristiques ».

Au même titre que le statut des protagonistes, le statut attribué à l'objet de l'échange participe de la qualification de la transaction. Cette attribution se fait dans l'action. Le corps est ainsi au centre des processus de « transformation » de l'objet.

---

<sup>293</sup> AQUATIAS, KHEDIM, MURARD et GUENFOUD, *L'usage dur des drogues douces*, *op. cit.*, p. 69.

<sup>294</sup> CLARKE, *Tupperware...*, *op. cit.*

<sup>295</sup> Olivier BOISSIN et Pascale TROMPETTE, « Entre les vivants et les morts : les pompes funèbres aux portes du marché », *Sociologie du Travail*, n°3, vol. 42, 2000, p. 484.

<sup>296</sup> *Ibid.*, p. 496.

<sup>297</sup> Heini Martiskainen DE KOENIGSWARTER, « Note de lecture : *The social life of things* », in *UTINAM* n° 24, 1997, p. 242.

<sup>298</sup> *Ibid.*, p. 243.

## *Une appropriation par le corps en action*

Si l'appréhension « transversale » des différents régimes d'action auxquels est soumis le cannabis dans un laps de temps donné, considéré comme une durée de référence, donne à voir des tensions et contradictions, un autre regard peut être porté sur les évolutions de l'objet, plus « longitudinal ». En effet, entre le moment de la transaction à proprement parler – le seul où le cannabis est considéré comme une « véritable » marchandise – et celui de la « consommation », le mouvement général est celui d'une « démarchandisation ».

### **La tension entre marchandise et « authenticité »**

A partir des travaux de Kopytoff<sup>299</sup>, Warnier présente les univers marchands et non-marchands comme deux pôles d'un même continuum, le long duquel l'objet peut aller et venir : sphère marchande d'un côté, symbolisé par « le marché, l'argent, l'universalité, la valeur d'échange, la série, la standardisation, la permutabilité, l'anonymat, la masse, l'uniformité, l'industriel, le reproductible », « authenticité » de l'autre, associée à des notions comme « le singulier, l'unique, le rare, le contingenté, l'original, le non reproductible, l'ancien, le traditionnel, le domestique, le fait-main, le fait-maison, l'aborigène, le légitime, le personnel, l'intime »<sup>300</sup>.

La place attribuée au cannabis par les fumeurs rencontrés est ambiguë. Notamment, une tension ressort : les consommateurs veulent simultanément moins de marché – idéalement, le cannabis ne devrait pas faire l'objet de commerce<sup>301</sup> – et plus de marché, dans le sens d'un marché plus libre, c'est-à-dire régulé et légiféré. Cela signifie *a fortiori* de dépénaliser et de légaliser la substance, sa consommation et son commerce. Les deux questions – statut marchand et statut légal – sont inextricablement liées. Dans la « culture cannabis », comme dans toute culture liée à la drogue, le discours est celui d'une « contre-culture »<sup>302</sup> où la substance psychotrope est une arme de résistance contre l'univers effréné d'une société de travail et de consommation (standardisation à tout va, déshumanisation de nombreuses relations, efficacité comme critère roi, rapidité et argent institués en valeur, etc.). Concomitamment à ce pôle « classique », apparaît la

---

<sup>299</sup> KOPYTOFF, « The cultural biography of things... », *op. cit.*

<sup>300</sup> WARNIER (dir.), *Le paradoxe de la marchandise authentique*, *op. cit.*, p. 179.

<sup>301</sup> Certains en appellent à « l'esprit du joint » pour conserver cette enclave hors de la « McDonaldisation » du monde [RITZER, *Tous rationalisés!...*, *op. cit.*], notamment par la « ritualisation ».

<sup>302</sup> DUPREZ et KOKOREFF, *Les mondes de la drogue*, *op. cit.*, pp. 14-19.

tendance de ceux qui pourraient être nommés « les nouveaux fumeurs », peu sensibles à l'« aura » de l'univers de la drogue, et qui considèrent le cannabis comme un produit de consommation courante, intégré à leur quotidien :

*« J'aimerais bien ne pas avoir à me faire chier ! Quand tu veux acheter du shit, tu fais tes courses à Monoprix et t'achètes tout ! Ou au tabac... en achetant des clopes. Je suis favorable à 100% » (Madeleine).*

Ici, Madeleine est prête à intégrer le cannabis à l'univers marchand le plus « basic », celui de la vie quotidienne et de ses approvisionnements vitaux.

Mais généralement, durant les étapes qui mènent la marchandise jusqu'à l'objet parfois très chargé symboliquement du joint, la tension est forte entre ces deux univers – la plupart des consommateurs sont réticents à qualifier leur matière première en tant que marchandise. En effet ; les modes d'approvisionnement, qu'ils soient rendus difficiles par l'illégalité du produit ou « réchauffés » par le passage de mains en mains amicales, constituent des mises sur le marché « singularisantes » – d'autant que d'une manière générale « la rareté est constitutive de l'authenticité » – et contribuent par-là à une « démarchandisation en amont »<sup>303</sup> du cannabis. Pour autant, la présence d'argent, l'attribution de l'objet à un (ou plusieurs) propriétaires, et la possibilité de le remettre en circulation, le maintiennent du côté de la sphère marchande (au moins lui redonnent-ils ce statut aux moments des transactions en elles-mêmes).

### **Les procédures d'« authentification »**

Différentes procédures sont mises en place pour « purifier » le cannabis après acquisition, lui « ôter son goût d'argent »<sup>304</sup>, le « désactiver en tant que marchandise »<sup>305</sup>. Une tension émerge entre la demande d'un produit authentique de la part des consommateurs et une circulation marchande de ce produit<sup>306</sup>.

Une double démarche est entamée dès l'acquisition du cannabis. Dans un premier temps, le terme « authentifier » est à prendre littéralement : il s'agit de distinguer le vrai du faux, de s'assurer qu'il n'y a pas tromperie. Ensuite, l'authentification intègre des connotations d'expertise : le cannabis est validé comme du « bon matos » par l'acheteur lui-même mais aussi un collègue « d'experts »,

---

<sup>303</sup> *Ibid.*, pp. 23-6.

<sup>304</sup> *Ibid.*, p. 21.

<sup>305</sup> Dans le texte « *To deactivate it as a commodity* » [KOPYTOFF, « The cultural biography of things... », *op. cit.*, p. 76].

<sup>306</sup> *Ibid.* ; WARNIER (dir.), *Le paradoxe de la marchandise authentique*, *op. cit.*

généralement les personnes avec qui il fume et qui ne manqueront pas de faire des commentaires sur la quantité et la qualité obtenue. Dans ces procédures, le corps tout entier est engagé, la majorité des sens mobilisés : le morceau de haschich ou la dose d'herbe sont examinés, soupesés, tâtés, humés, puis goûtés. Les degrés de pureté, de fraîcheur, ainsi que la provenance sont évalués<sup>307</sup>. Pour être acheteur, des compétences minimales sont requises.

### **2.2.2 Objet de connaissance et objet de reconnaissance**

Si un niveau de connaissance minimum des objets autour de la « fume » est requis pour continuer à consommer, les différences de degrés de connaissance peuvent être très grandes entre consommateurs. Certains vont beaucoup plus loin que ce minimum requis, et tendent à devenir des « experts » dans leur domaine : haschich, herbe, roulage, histoire, géopolitique, jardinage... Généralement, tous les domaines sont connus et le fumeur est alors considéré comme « cultivé » en cannabis.

### ***L'expertise et les certificateurs***

Celui ou celle qui a acquis suffisamment de savoir – en tous cas plus que les autres – sur le cannabis tend à devenir une « instance certificatrice ». Pour cela, il lui faut être estampillé « expert » en cannabis. La démarche est alors particulière, similaire à celle de l'expert en vins, en vases de collection ou en tableaux que décrivent Bessy et Chateauraynaud<sup>308</sup>. Est déjà expert celui qui peut distinguer le cannabis de ses contrefaçons. Mais l'expert « instance certificatrice » est plus proche de l'« œnologue » : il distingue ce qui est bon de ce qui est médiocre. Simon par exemple, est capable de citer et de décrire (aspect, consistance, goût et effets) plusieurs dizaines de « crus » différents.

Dès l'achat, la démarche d'expertise est engagée, avec son moteur à double régime, d'« emprise » et d'« objectivation ». Quand Bessy et Chateauraynaud

---

<sup>307</sup> Sur la question de la provenance, il n'existe évidemment pas de labels officiels pour le cannabis, et la démarche se fait pour beaucoup avec les « sens de la proximité » (toucher, odorat, goût) plutôt que « de la distance » (vue, ouïe) [classification de CANDAU, *Mémoire et expériences olfactives*, op. cit., p. 12]. Toutefois, il existe certains « équivalents » d'appellation d'origine (non contrôlée, cependant), plutôt destinés aux intermédiaires qu'aux clients finaux. Les morceaux de haschich marocains comportent parfois le « fameux » double zéro, marque de la meilleure qualité ; se trouvent également des sortes de « sceaux » apposés sur ces pavés de résine : des feuilles de cannabis, mais aussi des logos de grandes marques comme *Coca-Cola*, *Canderel*, *Rolex* ou *Mercedes*. Le passage du gros au demi-gros laisse une trace, celle du revendeur.

<sup>308</sup> BESSY et CHATEAURAYNAUD, « Les ressorts de l'expertise... », op. cit.



expliquent à propos de l'achat d'un vase : « La rapidité avec laquelle il conclut les affaires repose sur l'engagement simultané des facultés sensorielles et d'un espace de calcul marchand. »<sup>309</sup>, la description pourrait aussi bien s'appliquer à un *deal* de rue. L'émotion est présente mais « contenue » au double sens de « présente » et de « maîtrisée » : le « régime d'emprise » tend à montrer une joie, mais le « régime d'objectivation » l'en empêche tant que le prix n'est pas fixé<sup>310</sup>. C'est l'essence même du marchandage. Un continuum apparaît entre instinct et connaissance. Ce continuum est le même à être mobilisé après l'achat, à la maison, au moment de décider si, oui ou non, « *on a été bien servi* ». Pour le vase comme pour le haschich, « l'engagement des corps reste décisif », et « l'expert passe graduellement d'une perception globale (quasi-gestaltiste) à une perception plus différenciée »<sup>311</sup>. Plus l'expertise avance et plus les sens se désolidarisent : la vue, le toucher, l'odorat, le goût sont mobilisés séparément (seule l'ouïe n'est pas utilisée). Simultanément à ce jugement par régime d'emprise, une démarche objectivante est mise en place, notamment par sollicitation de souvenirs, de connaissances emmagasinées, d'un stock d'informations acquises le plus souvent par expérience et par interaction, mais aussi par l'écoute de chansons, la lecture ou la visite de sites Web.

Le statut d'expert est naturellement source de pouvoir, au sens du savoir-pouvoir qui permet *d'être capable de* mais aussi de *dominer*. L'objet de connaissance devient alors objet de reconnaissance, voire de pouvoir : l'action sur la matière se fait subjectivation (action sur soi et inscription dans un réseau d'actions sur les actions des autres). L'expert est celui qui « s'y connaît », qui *peut* aller acheter du cannabis parce qu'il ne se fera pas avoir, il est celui qui *peut* rouler quand il le désire, il est celui qui *peut* fumer sans être malade, etc. De fait, il contrôle la consommation de ceux qui n'ont pas son savoir. D'ailleurs, il s'agit parfois d'un choix, comme pour Léa, qui est approvisionnée par son ami et dépend de lui pour le roulage, dans une stratégie de protection vis-à-vis d'elle-même, presque d'« auto déresponsabilisation » de son avancée en « carrière ». La connaissance des objets et techniques y est cruciale, mais une voie alternative se fait jour, celle d'une relation privilégiée aux experts.

---

<sup>309</sup> *Ibid.*, p. 148.

<sup>310</sup> *Idem.*

<sup>311</sup> *Ibid.*, p. 150.

## *La domestication par la « boîte à shit »*

En outre, après acquisition du cannabis, l'appropriation continue. Son nouveau propriétaire le rapproche de son corps (s'il le cache durant le transport, ce sera par exemple dans ses chaussettes ou son col roulé, son chignon ou son soutien-gorge pour une fille<sup>312</sup>), puis il l'« intègre à l'espace intime » de son « chez-soi » : soit la substance est dissimulée (ou du moins le plus gros) dans des recoins du logis (du faux plafond à la lame de parquet amovible), soit il est simplement « rangé », le plus souvent dans une « boîte à shit » (plus rarement dans une « boîte à beu »). Cet objet mérite une attention particulière : il est unanimement désigné comme tel et quasi systématiquement utilisé par les consommateurs rencontrés – seuls quelques rares d'entre eux n'usent d'autre accessoire qu'un vieux paquet de cigarettes pour y stocker leur cannabis. D'un matériau noble (bois, métal, céramique), de facture ancienne et/ou exotique, porteur d'une histoire particulière en liaison avec des amis, des membres de la famille ou des souvenirs personnels, il n'a pas été acheté, du moins pas dans l'univers marchand « classique » (il peut avoir été fabriqué, offert, donné, trouvé, marchandé aux puces, ramené de l'étranger, etc.) et présente dans tous les cas un caractère d'unicité. Par exemple, Pénélope utilise une « boîte rouge en bois peint » ramenée par sa mère d'un pays de l'est, Madeleine « une petite boîte en poterie » confectionnée par ses soins, Anne et Pierre-Henri une « boîte ronde en fer, de bobine de cinéma, donné par un ami », Martin « une vieille boîte à cigarettes, plate, en fer, récupérée aux puces il y a longtemps » et qu'il a l'impression d'avoir toujours eue, Damien une « petite boîte en porcelaine, un truc chinois, posé sur la commode » et qu'il qualifie de « très mignon ».

**Fig. 12 – Les « boîtes à shit » : diversité et régularités**

---

<sup>312</sup> Certains vont plus loin, notamment pour des passages en douanes, en avalant la substance ou en l'introduisant dans leurs parties intimes.



Dans la cuisine de Damien



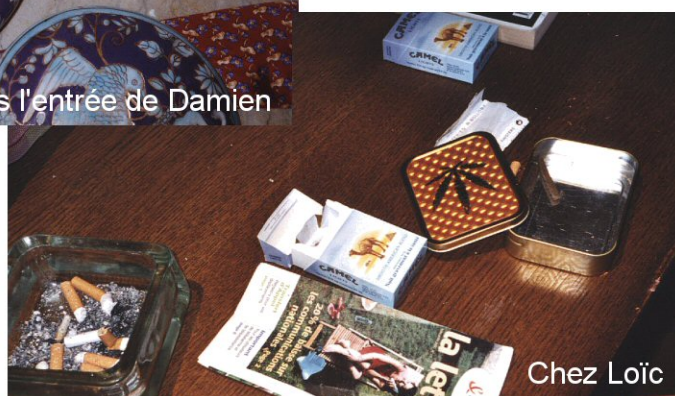
Chez Anne et Pierre-Henri, une bobine de film



Chez Barbara et Jean, un plat à tajine



Dans l'entrée de Damien



Chez Loïc

*Dans toutes les boîtes, se retrouvent des morceaux de haschich, du tabac, des feuilles à rouler, des bouts de cartons constituant d'éventuels filtres. Sur ce dernier*

*point, si les paquets de cigarettes désossés et les tickets de métro font souvent l'affaire, la marque personnelle est possible : chez Damien, une amende SNCF attend d'être mise à mal. Les boîtes sont plus ou moins bien rangées ; se remarque chez Pierre-Henri et Anne une accumulation de cellophane ayant servi d'emballage lors des transports. La diversité est également celle des formes (ronde, rectangulaire, conique), des tailles (du tajine à la petite boîte portative glissée dans la grande boîte d'« appareil » de Damien) et des matériaux (fer, porcelaine, céramique). Les « boîtes à shit » le sont parfois par nature (celle de Loïc porte en insigne une feuille de chanvre), le plus souvent par destination.*

*Avec le pot de confiture rempli d'herbe et posé sur l'étagère de la cuisine chez Damien (en haut, entre la boîte de thé et celle de champignons), on sort de l'univers des « boîtes à shit » à proprement parler, qui implique un « nécessaire à roulage », pour aller vers celui du stockage et de la conservation. C'est que Damien est un tel amateur qu'il dispose de divers produits chez lui et de divers modes d'administration de ses stocks : certains sont rangés, en réserve, d'autres sont mis à la portée des invités.*

Sur le plan pratique, la « boîte à shit » présente diverses utilités : ranger, localiser, protéger, éventuellement rassembler la matière première principale et les autres éléments nécessaires à la préparation (feuilles à rouler, bouts de carton pour les filtres, parfois tabac, briquet, mais aussi petits ciseaux et autres outils pour « faire son mélange » ou tasser la cigarette au final). Cependant, contrairement aux emballages employés pour le transport ou le gros stockage (en plastique et étanches), la dimension pratique reste une composante faible pour la « boîte à shit » domestique, bien souvent posée sur la table basse du salon : considérée comme ornementale, elle n'est ni cachée ni vraiment exposée, dans la pièce de réception, ce qui donne un indice de son usage. Toutefois, la fonctionnalité est surpassée par l'esthétique, la « tradition » (ça se fait) et la force d'évocation. Par exemple, Patrice se prend à imaginer :

*« Si j'arrive à me trouver de l'herbe, j'aurais chez moi un petit endroit où j'aurais tout, un truc bien spécifique où quand je rentre je sais que mon plaisir il est là-bas : je me pose, j'ouvre ma petite boîte, je sors ma beu, je sors mes feuilles, je roule... » (Patrice).*

L'imaginaire de la boîte magique est proche, de la boîte à malices, de la boîte à rêves, presque. Pour Léa également, la charge de signification de la boîte décrite va au-delà de sa fonction pragmatique :

*« Il y a un truc important aussi peut-être. Chez Laurent, il y a une grosse boîte en bois, comme un coffre à bijoux, avec tout dedans, les feuilles, le tabac, les cartons. C'est pas la boîte où tout le monde se sert, mais elle est ouverte à tout le monde pour les feuilles, le carton, le tabac, tout le monde vient pas chercher du "teuch", mais c'est quelque chose de central... » (Léa).*

Cet extrait révèle à la fois le fantasme de la corne d'abondance, le mythe de la communauté de partage et la difficulté de le concrétiser jusqu'au bout, c'est-à-dire jusqu'au cannabis.

Finalement, la « boîte à shit » semble parfois endosser le rôle, auprès du milieu fréquenté et étudié, du statut emblématique d'une consommation privée, raisonnée et régulée (ou du moins assumée), bref de bon goût et « civilisée » : presque le symbole d'une culture (une sous-culture dans la « culture cannabis »). Dans la mesure où « les objets conversent les uns avec les autres », « forment une assemblée » et « s'articulent les uns aux autres »<sup>313</sup> et que la « proximité physique » peut se faire « proximité sémantique »<sup>314</sup>, le morceau de haschich ou le sachet d'herbe jouissent du rayonnement de la boîte elle-même, dans une « alchimie » signifiante qui les classe clairement dans la sphère de l'authentique (au sens d'une opposition à la sphère marchande) du privé, voire de l'intime. D'ailleurs, dans le cas d'un achat groupé où une partie du cannabis acquis est destinée à un autre consommateur, il arrive de constater qu'elle est isolée de la « consommation perso », et écartée de la « boîte à shit », ce qui peut être interprété, au-delà du pur fonctionnel, comme une exclusion du processus de domestication. Enfin, grâce à cet objet complexe et fort, et central à la culture matérielle du fumeur, la consommation de cannabis est en quelque sorte placée du côté de l'art de vivre plutôt que de la boulimie.

Par ces différents biais, l'objet acquis est peu à peu intégré à l'univers domestique et intime du consommateur « démarchandisé » et dans le même mouvement « désillégalisé » pour ainsi dire, nettoyé des risques dont il est porteur au grand jour. Plus avant, il est également approprié physiquement par le fumeur.

Quoi qu'il en soit, le simple fait de posséder une « boîte à shit » révèle une avancée en « carrière » poussée, dans la mesure où cela suppose la maîtrise des capacités d'approvisionnement (même gratuit) et *a fortiori* de préparation.

---

<sup>313</sup> WARNIER (dir.), *Le paradoxe de la marchandise authentique*, op. cit., p. 22.

<sup>314</sup> Céline ROSSELIN, « La matérialité de l'objet et l'approche dynamique-instrumentale », in WARNIER (dir.), *Le paradoxe de la marchandise authentique*, op. cit., pp. 156-60.

## 2.3 Devenir un fumeur autonome

---

C'est à cette double condition que le fumeur s'approprie sa consommation, au sens où il atteint un stade qui l'autorise à en choisir les circonstances, et notamment à en assumer la responsabilité « citoyenne ».

### 2.3.1 Apprendre à rouler et à acheter : un rôle-clef dans la « carrière » du fumeur

Pour le fumeur, l'apprentissage de l'approvisionnement et de la préparation sont des conditions à la poursuite de sa « carrière », du moins à son avancée vers les étapes suivantes : il peut choisir de rester au stade du consommateur de type « l'occasion fait le larron », mais s'il veut s'autonomiser – et paradoxalement renforcer son lien au groupe de pairs, en inversant le rapport de dépendance, ou du moins en le rendant mutuel –, il doit savoir (et pouvoir) se procurer la substance et la préparer. Les enjeux sont à la fois matériels (concrétisation de l'accès à la consommation) et symboliques (identification à la figure du « vrai fumeur » qui maîtrise sa consommation – et donc fume quand il le décide ; place au sein du groupe).

Ceux qui ne passent pas ces étapes le présentent parfois comme un choix : celui de ne pas être autonome dans sa consommation, de ne pouvoir fumer seul, finalement de demeurer dépendant d'autrui pour sa propre consommation par peur de la dépendance au produit lui-même... puisque le seul désir ne suffira pas à en donner l'accès (et l'argent n'y suffira pas non plus, puisque c'est la matière première qui est en circulation).

Comme celle de Léa, l'expérience de Pauline et l'interprétation qu'elle en fait illustrent ce mécanisme :

*« Ça m'est jamais arrivé d'en acheter... et en fait je ne sais pas les rouler, et je n'ai pas non plus d'envie comme ça toute seule... J'ai bien un peu essayé mais... c'est au niveau vraiment de faire le... comme quand tu roules une cigarette quoi, c'est toujours un espèce de truc où je m'empêtrais. Et puis, non, effectivement, je n'ai jamais éprouvé, à la limite, ce besoin là en fait : de savoir faire toute seule, de pouvoir en faire... »* (Pauline, 28 ans, chargée de production, vit avec Luigi).

C'est une manière de refuser d'avancer dans sa « carrière » de fumeur, en s'interdisant de fumer seul ou de « lancer » la session de consommation collective, mais également en ne franchissant pas un échelon de l'identification au « vrai fumeur ».

### ***2.3.2 Un rapport à la loi comme rapport au marché***

La description qui précède souligne le poids de l'illégalité dans la structuration (au sens neutre) des pratiques et des imaginaires des consommateurs de cannabis : l'interdiction du cannabis et son maintien dans la clandestinité entraînent le développement d'une culture spécifique, notamment technique, qui constitue à la fois un point de ralliement et d'identification pour les consommateurs et une barrière à l'entrée du marché. Sur ce dernier point, il apparaît que le rapport de ces consommateurs au marché du cannabis, à son état de marchandise et à ses marchands n'est autre qu'un rapport à sa prohibition et à la manière dont elle est appliquée, mais aussi détournée. Réciproquement, le rapport du consommateur à l'illégalité de la substance se cristallise sur ce rapport au marché.

L'influence de l'illégalité est ambivalente : la difficulté d'accès au produit qui en découle tend à focaliser les consommateurs sur les moyens de s'en procurer, les contraignant à une intensification de leurs rapports au marché ; le mystère et l'odeur du danger qui entourent son approvisionnement lui donnent un caractère unique dont l'aura extirpe le cannabis de la sphère des vulgaires marchandises. Là aussi, il semble nécessaire de replacer la « carrière » du consommateur de cannabis au sein d'une « carrière » plus large de consommateur de drogues, licites et illicites.

En outre, sa nature de matière première engage son acquéreur à accéder à une de ses formes consommables, soit en se rapprochant d'un « produit fini » fabriqué par un autre, soit en acquérant les savoirs et savoir-faire nécessaires à sa réalisation. La capacité à la gestion des réseaux de pairs (incluant l'acquisition des règles en vigueur dans le milieu), ainsi que les compétences essentielles à l'accès à la consommation (autrement dit les « techniques du corps » étayés sur les objets liés au cannabis), constituent une part de ce que partagent physiquement, matériellement et symboliquement les « fumeurs de joints » – la « culture cannabis ».

La loi vient sanctionner de manière claire une pratique jugée illégitime et dangereuse. Pour autant, l'observation donne à voir des consommateurs qui la transgressent quotidiennement sans remettre en cause le principe législatif en lui-même et sans enfreindre d'autres lois, mais en rejetant celle-ci en particulier, par sa mise en concurrence avec d'autres discours dominants, notamment scientifiques. Dans ce cadre, l'interdiction de la consommation, de la production et du négoce du cannabis est structurante de l'ensemble de la pratique de consommation : au-delà des dimensions



symboliques liées à la stigmatisation de la pratique et à l'idée de risques, la difficulté d'accès au marché induit une centration sur le produit et la nécessité de savoir-faire propres à palier par l'expertise corporelle l'absence de garanties commerciales. La loi est ainsi vécue avant tout comme (non) contrainte du marché, dans la mesure où l'approvisionnement, par la précarité de ses conditions, peut mettre en danger. Le rapport à l'objet comme marchandise se fait rapport à la loi, et réciproquement ; son acquisition puis son appropriation le transforment et transforment en retour celui qui l'agit. La multiplicité des expériences similaires fait culture (clandestine) et constitue un contre-pouvoir social. Différents niveaux de jeux de pouvoirs sont mis au jour (sujet-objet, consommateur-fournisseur, citoyen-société).

### **3. LA DÉPENDANCE COMME « INTEGRATION » SOCIALE ; LA DROGUE COMME OBJET « RITUALISÉ »**

A présent, les notions de drogue et de dépendance vont être explorées plus directement. La dépendance neutralise l'idée d'une prise de décision antérieure au passage à l'action, puisqu'elle connote la compulsion et le besoin – tout du moins indique-t-elle une « défaite » de la volonté consciente si « opposition » il y a. L'analyse des points de vue « indigènes » sur la gestion de la consommation de cannabis apporte des éléments d'éclaircissement à ce niveau. De plus, elle permet de replacer la consommation dans le contexte social et culturel contemporain. Quant à la notion de drogue, elle implique une puissance spéciale de la substance, capable de transformer le sujet et peut-être de l'« attacher », voire de le dominer (*via* la dépendance). Une variation sur la notion de « ritualisation », émergeant du terrain, et son dialogue avec celle de dépendance, font avancer sur l'idée de la drogue comme « substance active » et « addictive », donc « objet de pouvoir » : d'abord en sortant du partage vain entre efficacité « naturelle » du produit et efficacité « symbolique », toutes deux étant construites socialement et dans l'action, ensuite en remettant en cause le lien systématique entre dépendance et domination.

Entre résistance et assujettissement, la rencontre et le rapport de force éventuel entre un sujet et une consommation (de drogue) – autrement dit entre un sujet et lui-même, entre un sujet et d'autres sujets – constituent une source féconde du point de vue



de la réflexion sur la subjectivation par la drogue, mais aussi sur la notion sociale de drogue et sur la péjoration systématique de l'idée de dépendance.

### **3.1 La gestion de la consommation**

---

Spécificité d'un objet qui n'est pas disponible directement à la consommation, du fait de la clandestinité de son marché et de la nature du produit-marchandise, qui est une matière première, un décalage existe entre la décision de consommer et le passage effectif à l'action (qui ne relève pas seulement de l'achat comme c'est souvent le cas).

#### **3.1.1 La prise de décision et les modes de passage à l'action**

L'activité de consommation de cannabis est avant tout une activité manuelle de roulage de joints. Le lien préparation-consommation est si serré que la décision (et le passage à l'action) de fumer est antérieurement une décision (et un passage à l'action) de rouler. Mais la préparation impose un temps de latence entre la décision de fumer et sa réalisation.

#### ***L'imbrication préparation-consommation : de la décision à l'action***

De la même manière que les savoirs et savoir-faire liés à l'approvisionnement de cannabis constituent une barrière à l'entrée du marché, ceux qui ont trait à la fabrication du joint restreignent, dans une certaine mesure, l'accès à la consommation : à long terme, à l'échelle de la « carrière », à court terme, à l'échelle de la prise de décision. Stéphane par exemple, se refuse à consommer des cigarettes et se « limite » aux joints : *« Il ne faut vraiment pas que je fume de clopes, parce que je m'imagine trop : même pas réfléchir et tout de suite porter à la bouche. Alors qu'un joint, tu réfléchis toujours avant, d'abord parce que tu peux pas fumer n'importe où, et puis il faut le préparer »*. Le fait que le produit ne soit pas manufacturé d'avance et consommable de suite (en plus de son illégalité) empêche(rait) une attitude trop compulsive à son égard : entre le désir et sa réalisation, il y a toujours le temps de la fabrication (et de la réflexion ?). Cela induit également un état de sobriété relative : *« tu dois toujours avoir la force de rouler ton joint. Ça, ça t'arrête aussi. Si tu veux picoler, tout ce que tu as à faire c'est boire, alors que si tu veux fumer, faut quand même réussir à rouler ton joint. »*

(Madeleine). Les effets se font ainsi régulateurs de la pratique. Cette assertion vaut dans un sens plus large.

### *Les effets comme régulateurs de la pratique*

Si l'on peut fumer « *par habitude* », « *par politesse* », voire « *pour éviter de faire tache* », on peut aussi le faire « *pour le plaisir* », « *parce qu'on aime ça* » ou « *parce qu'on en a besoin* ». L'analyse de la consommation de cannabis comme pratique (sociale) ne saurait masquer son analyse comme facteur de sensations – ce serait lui ôter toute sa puissance et son mystère. Les effets attendus, désirés ou redoutés, jouent sur la décision : dans un sens positif, « *pour se relaxer* », « *pour couper la journée* », pour « *lâcher du lest* » et se libérer d'une forme de « *prison mentale* » liée aux contraintes du quotidien ou simplement « *pour le fun* » ; à l'inverse, certains évitent de fumer pour conserver leur mémoire immédiate, leurs réflexes, pour garder toute leur lucidité au travail, en famille, en couple – ou tout court. A plus long terme, les raisons de la continuation (ou paradoxalement de l'arrêt) de la consommation de cannabis ont trait à la « *déprime* », l'efficacité professionnelle et les flux d'énergie en général.

La gestion des effets, leur façonnage et leur interprétation (si tant est qu'il soit démontrable que ce sont deux choses distinctes) sont au cœur de la pratique. A l'échelle d'une « *session* » de consommation collective, ce sont les effets – au travers de la substance qui permet d'objectiver pour partie ces derniers – qui tombent en priorité sous le coup du principe de partage. L'estimation des quantités à préparer et du rythme de la production se fait en fonction du nombre des convives et des effets escomptés :

*« En soirée, l'un roule, puis il y a une dynamique qui se met en route, un autre le fait, etc. (...) En général, qu'un joint ne fasse pas le tour induit qu'un autre joint doive être roulé. Ou il y a des gens comme Simon qui, une fois qu'ils ont commencé à rouler, ne peuvent plus s'arrêter, ne font plus que ça » (Pierre-Henri).*

La deuxième assertion, sur Simon, ne disqualifie pas l'idée d'une régulation par les effets mais y ajoute l'idée d'un automatisme où la dynamique de l'action prend le dessus.

Dans le cas du « *plaisir solitaire* », les dimensions sensorielle, sensible et signifiante sont de manière encore plus claire des enjeux centraux à la réalisation de l'action (son initialisation et sa continuation) – et à sa réalisation :

*« Après la montée, la stabilisation, période cool : en général tu l'entretiens, tu roules, tu fumes. Ça devient mécanique, je m'en aperçois même plus. Je calcule pas le temps qui s'écoule, c'est à l'instinct » (Simon).*

### *Entre « force de l'habitude » et arbitrage conscient*

Dans des contextes festifs, il est possible de « tirer sur un joint qui passe » : le fumeur reste dans la pure consommation, de façon « passive ». La dynamique de groupe semble alors balayer la conscience du passage à l'action. Cela peut arriver même dans le cas où le consommateur est à un stade avancé de sa « carrière » lui donnant plus de moyens d'agir sur sa pratique. Par exemple, la mise en présence de certaines personnes joue parfois comme déclencheur, quand un réseau de sociabilité s'est construit et fonctionne autour (dépend ?) de la pratique. Ensuite, la règle « inter-fumeurs » selon laquelle « un joint ne se refuse pas » est puissante (elle est corrélative du principe de partage) et fonctionne par effet d'entraînement (parfois jusqu'à la pression sociale). La décision individuelle apparaît « noyée » dans un collectif qui dilue les responsabilités et rend difficile la localisation de l'initiative<sup>315</sup>. Seul le « point de Panurge » est repérable, quand le consensus est atteint et que « tout le monde suit »<sup>316</sup>.

Les circonstances acceptables de consommation sont régies par des normes de groupe. Pour autant, l'émancipation progressive des pairs amène le fumeur de cannabis à construire son propre système de gestion de sa pratique. S'il tend à rationaliser ses choix *a posteriori* lors de la construction de son discours au chercheur, il semble bien qu'ici comme ailleurs, la « force de l'habitude » soit le premier mode de passage à l'action<sup>317</sup>, la routine fonctionnant comme « facilitateur » du processus, en y ôtant la réflexivité. Ce peut être « par automatisme » que la consommation est initiée : soit que le cannabis fasse partie de la vie du fumeur et de son quotidien à tel point qu'il en est « oublié », soit qu'il s'associe si étroitement et systématiquement à une pratique. Par exemple, Natacha explique : « *Je fume tous les soirs avec Gaétan, après le repas* ». Et Annabelle (25 ans, étudiante) n'hésite pas à affirmer : « *Si je vais à un concert, ou en boîte, j'irais pas sans avoir fumé* ».

---

<sup>315</sup> Ou alors est-ce un « effet d'observation », qui fait lire à l'échelle micro-individuelle la décision comme un « arbitrage » et la transforme à l'échelle microsociale en un « processus » [DESJEUX, *Les sciences sociales, op. cit.*, pp. 20-38]

<sup>316</sup> DESJEUX, *Les sciences sociales, op. cit.*, pp. 28.

<sup>317</sup> *Ibid.*, p. 20.

Quand elle s'opère consciemment, la décision relève d'un arbitrage coût-bénéfice. Différents paramètres entrent en compte. Les effets au sens large – celui d'une efficacité de l'action – sont au cœur de ce mécanisme : effets sur la matière d'abord, puisque l'objet est transformé puis détruit (avec un lien à la gestion des stocks) ; effets sur le sujet en action, liés à une modification du corps perceptif par « incorporation » de l'objet, au sens conceptuel déjà développé et au sens strict, celui d'une ingestion ; effets indirects sur autrui enfin (également à considérer comme effets sur le sujet, en ce qu'il s'inscrit dans un réseau d'actions sur les actions).

### ***3.1.2 Donner une place à la drogue dans sa vie, prendre une place dans la société***

Au plan longitudinal, c'est dans la récurrence et la répétition de l'action que les effets se construisent, prennent sens, et parfois se stabilisent. Les discours de fumeurs réguliers et « autonomes » donnent à entendre une consommation certes hédoniste mais prenant place bien souvent dans un système de représentations où la performance joue un rôle central, et où la « réalité » s'impose comme une rhétorique de référence, aux côtés de l'authenticité de la relation de soi à soi. Fumer pour le plaisir demeure un idéal pour tous. Mais il semble difficile de circonscrire la pratique à une pure « dépense »<sup>318</sup> dans une société de l'efficacité qui tend à tout rationaliser et rentabiliser. Un usage secondaire du plaisir est mis en avant au fil du propos, qui a généralement à voir avec le travail et la réussite personnelle.

#### ***Lucie : le cannabis comme support et comme outil***

Lucie par exemple, est attachée à la convivialité de la consommation de groupe et à sa fonction de liant social, qui la fait exister comme maîtresse de maison, mais tient également à un usage du cannabis qui relève plus d'une forme de dopage, et qu'elle a baptisé « *pétard de travail* ». Lucie est photographe. Elle explique :

*« J'essaie de maximiser tous les moments. C'est ce qui est vicieux dans ce boulot, c'est qu'il y a des côtés très différents : la prise de vue, ensuite le tirage, le marquage, le vernis, le cadrage et en fait y a pas de raison de s'arrêter, il y a toujours quelque chose à faire... Rien que le fait de fumer, ça me calme un peu. Mais je veux pas d'un effet qui m'écraserait. Il faut qu'au contraire ça me permette de rester sur l'élan tout en prenant un peu de recul. (...) C'est une question de*

---

<sup>318</sup> BATAILLE, *La part maudite*, op. cit.

*patience, ça permet de faire les choses plus doucement. Moi, ça me permet de prendre plus le temps pour observer, et donc de mieux sentir les choses. Sinon, je suis trop speed. (...) Je fume jamais un pétard d'affilée, je tire deux trois lattes. Souvent, le temps que tu prends à fumer tes deux ou trois lattes, ça te donne une idée et tu repars sur autre chose. Ça te permet juste à ce moment-là de sortir de ton travail. Je l'allume, je vais réfléchir, et ça va me donner une idée et me permettre de repartir sur un autre truc. (...) Même si je devrais pas avoir de pression puisqu'en fin de compte c'est du travail pour moi, sans pression t'avances pas. Donc pour avancer tu te mets la pression. Le joint, ça permet de décompresser un peu, c'est comme une soupape. (...) La pression te permet d'avancer, mais quand t'as trop la pression tu peux plus avancer. Le pétard sert à décompresser. Moi je bois pas de café, je bois presque pas d'alcool, je fume pas de cigarettes, j'ai rien d'autre à côté qui me permet de décompresser. Le pétard c'est mon petit plaisir » (Lucie).*

Se retrouve dans cet extrait le fonctionnement de la consommation solitaire sur le mode du « *treat* », l'idée du petit plaisir qui aide à faire une pause, à prendre du recul, à relâcher la pression, et l'avantage comparatif par rapport aux autres moyens éventuels, présenté non pas dans l'absolu mais dans un contexte défini, celui d'une personnalité et d'un travail particuliers. L'analyse se fait en termes d'énergie et de régulation de cette énergie, sur une session de travail ou à longue échéance. Elle comporte également des éléments socioculturels :

*« La vie n'est vraiment pas facile pour notre génération, je pense que c'est difficile de gérer sa place dans la société, c'est pas plus dur que les générations qui ont vécu la Guerre, c'est clair, mais c'est quand même difficile : soit de trouver le poste qui te correspond, soit de monter quelque chose qui te ressemble, qui va te rendre heureux même si tu gagnes pas des mille et des cents. Quand tu fais un truc comme moi, t'as une grosse pression, je pense que avant la tension on essayait de l'effacer en buvant, maintenant j'ai plus l'impression que c'est par les joints. Je pense que c'est bien si tu le fais positivement, pas pour glander, pas juste pour te détendre. Moi, je fume soit pour créer un lien avec des gens, soit pour travailler » (Lucie).*

Dans l'état actuel des choses, Lucie ne voit pas sa consommation comme problématique – bien au contraire – et ne compte pas l'arrêter. Elle l'inscrit d'ailleurs dans un cadre de valeurs tout à fait légitime et relevant de la norme dominante, en plaçant le lien social et le travail en son centre.

Et la notion de maîtrise est omniprésente, en creux, dans son discours. D'abord parce que la dépendance est acceptée comme quelque chose de constructif – « *C'est une manière de vivre, c'est inscrit dans ta vie, tes habitudes* » – mais aussi de surmontable : « *Je sais que je m'arrêterai pendant la grossesse et l'allaitement, et je sais que j'en serai capable, et ça ne me fait pas trop peur. Des fois ça me fait chier de me dire : "Oh*

*la la ! Pendant un an et demi, je vais devoir arrêter". Mais j'ai jamais fumé de clopes. Et je pense que quand c'est parce que t'es enceinte, c'est une bonne raison. »*<sup>319</sup>

Ensuite parce que la drogue comme archétype de la perte de soi est rejetée dans d'autres sphères : *« Pour moi, la drogue, être drogué, c'est le fait que tu lâches. Il y a des moments où t'es plus toi, où tu te sens plus à l'intérieur de toi. Tu te vois de l'extérieur, tu te vois vivre, et moi j'aime pas, ça me plaît pas du tout ».*

Souvent, la consommation régulière de cannabis est présentée comme une aide à l'action, et partant, à une forme d'équilibre personnel – même précaire – qui passe par l'intégration sociale. Le lien n'est pas fait directement, tant il est relativement systématique que le cannabis « ralentisse », mais plutôt sur le mode d'une régulation des tensions internes et des pressions psychiques charriées par le flux des exigences sociales et professionnelles et leurs injonctions à trouver en soi les ressources non seulement pour *faire* mais pour *être*.

### ***Lisa : le cannabis comme soutien ambivalent***

Lisa, enseignante, tout en conservant un idéal de pratique collective hédoniste, reconnaît qu'au moment de l'entretien, elle se situe plus du côté d'une consommation « de soutien » :

*« En rentrant du boulot, si je suis trop naze pour faire autre chose, je roule un pétard. Tu réalises parfois après l'avoir fumé que c'était peut-être pas la meilleure chose à faire, parce que t'es encore plus fatigué. Du coup ça te met dans un état de déprime chronique en fait, parce que tu peux plus rien faire. Mais en même temps, c'est un soutien, même si je m'en rends compte... (...) On se sert des joints pour faire baisser le stress. Bon il y a d'autres moments aussi, mais nous notre truc c'est un peu ça. Quand je suis fatiguée, j'aime bien me retrouver, et la seule manière que j'ai à me retrouver, c'est de faire le vide, s'aérer psychologiquement, et ça, ça marche. Quand tu rentres du boulot et que tu as besoin de décompresser, en fait t'as que trois heures pour le faire, parce qu'on doit se coucher tôt. On a essayé avec le cinéma, mais là on avait pas de marques, et puis tu arrives, tu fais la queue, c'est hyper décourageant. Tu sors, t'es naze parce que le film n'était pas forcément excellent. Donc, du coup on se rabat sur le joint » (Lisa).*

Ici, il n'y a pas de sentiment de maîtrise de la consommation, même si des stratégies de contrôle sont mises en place. Elles apparaissent de façon ambivalente. L'alternance de l'emploi du « je », du « on », qui se réfère au couple, et du « tu » qui

---

<sup>319</sup> Le temps long du terrain ethnographique a permis de voir cette déclaration se réaliser.

indique la généralisation, en constitue un signe. Les cadres de la pratique relèvent à la fois du collectif, du couple et du personnel, sans être toujours superposables.

Lisa précise :

*« Pour l'instant, ce qui m'embête avec le joint, c'est que c'est une dépendance ; j'ai envie de le gérer le truc parce qu'il y a d'autres façons de consommer. (...) Si on le gère y a pas de problèmes, il pourra s'intégrer dans une hygiène de vie. C'est comme l'alcool, ne pas l'abuser, c'est boire un ou deux verres de vin, pour profiter du goût. C'est pas le cannabis en soi, c'est le fait d'en abuser, c'est quand même des produits qui changent ta façon d'être. Tous ces produits qui changent ta façon d'être, je peux les apprécier, pour le plaisir. Y a aussi le plaisir parfois de l'ivresse, d'être ailleurs, le fait d'oublier où tu es. Mais si t'en abuses, ta raison elle est changée. C'est agréable, mais tu n'avances plus. C'est pas grave, c'est un choix de vie, mais moi c'est un choix qui me rend malheureuse » (Lisa).*

Lisa ne se satisfait pas de son rapport à sa consommation, qu'elle voudrait plus léger, mais elle ne cesse pour autant de la justifier, en usant d'arguments relevant du normatif :

*« J'ai l'impression qu'il y a des personnes qui sont plus adaptées à la société que d'autres. Moi j'ai un gros effort à fournir de ce côté. (...) Là, j'ai passé une année qui était très fatigante, qui m'a demandée beaucoup d'adaptation et beaucoup de choses nouvelles qu'il faut que je digère. Pour digérer le mieux possible, tu peux discuter avec les gens mais je suis aussi fatiguée et énervée d'en discuter avec des gens. Donc, la solution c'est de me reposer en fait, et pour me reposer, ce sera fumer un joint, parce que ça va permettre quand même d'apaiser vachement la machine, même si je sais que ça ne résoudra pas le problème » (Lisa).*

La consommation semble rétablir le contact avec soi, dans un contexte ressenti comme asphyxiant. Mais elle s'articule de façon paradoxale avec l'idée de liberté que Lisa place au centre de ses aspirations (en montrant, là encore, le conventionnalisme de ses valeurs) :

*« Je fume parce que c'est un plaisir, et puis parce que sinon, l'idée d'aller en cours tous les jours, c'est déprimant. Ça me déprime, on fait trop de choses, et puis c'est déprimant. Tu bosses toute l'année après tu vois des gens, et au bout d'un moment, elle est où ta liberté, il est où ton choix de vie ? Pour moi, fumer, c'est une façon de me sentir un peu plus libre, et aussi de briser la monotonie de tous les jours. (...) Je trouve que c'est tellement pas une solution de vie. Les gens il faut qu'ils soient au sommet au boulot, ils ont des comportements de tarés, et moi je trouve pas ça normal, ça me déprime, et donc je fume un pétard. Pour oublier, et ça me permet de me sentir un peu libre. (...) Tu décides de bâtir ta vie d'une certaine façon, mais au bout d'un moment, c'est plus un plaisir, ça devient un besoin, quelque chose que tu fais automatiquement. C'est aussi énormément de l'ordre du réflexe. J'aime bien contrôler ce que je fais, et j'aime bien faire plusieurs choses à la fois sans faire uniquement une seule chose. Or, pour pouvoir faire des choses différentes, faut qu'il y ait une forme physique (...) Mon boulot me demande beaucoup d'énergie et j'ai*

*envie aussi de faire autre chose dans ma vie privée, que ce soit culturellement ou socialement, et avoir des plaisirs également. Le joint et l'alcool, ça fait partie de ces plaisirs. Mais si je dépends trop de ces plaisirs, ça me rend malheureuse. C'est pareil avec le sport. (...) J'essaie de ne pas dépendre des choses, de ne pas donner toutes mes possibilités à un seul truc, pour justement garder un minimum de liberté. J'ai envie de profiter de ce plaisir, mais en même temps si ce plaisir me rend dépendante, c'est négatif dans la mesure où ça m'empêche de faire autre chose » (Lisa).*

Ici, le cannabis se retrouve à la fois la condition du maintien du lien à la « réalité » et l'outil de la prise de distance par rapport à cette « réalité » ; à la fois le pourvoyeur du sentiment de liberté et le responsable désigné de son émoussement. C'est donc peu dire que l'interprétation de sa place n'est pas univoque.

### ***Performance et adaptation sociale***

La consommation de cannabis semble ouvrir à la réflexivité. Ce ne sont pas tant ses effets à proprement parler qui en seraient responsables, que la polymorphie de ses pratiques et leur polysémie. L'ambiguïté et l'inconstance des discours dominants à leur égard (morale, loi, médecine, psychiatrie) y contribuent également ; de même que la « culture cannabis » locale pétrie de « discursivité ». Cette drogue, illégale mais répandue et réputée relativement bénigne, fait écho à des questionnements qui traversent la société moderne dans son ensemble et entre en résonance avec ses contradictions. Les tensions et même les violences se font plus intérieures, contraintes par l'exigence d'une pacification avec l'« extérieur »<sup>320</sup> : la « pression » augmente sur l'individu qui doit « se maîtriser », voire « se réaliser », entreprises pour lesquelles la drogue peut faire office d'« assistance technique ». Pour Ehrenberg, « dans ce "procès de civilisation", les drogues sont un artifice permettant à une subjectivité en guerre avec elle-même de pouvoir vivre pacifiquement avec autrui ; une manière d'alléger le poids que nous devenons pour nous-mêmes dans des rapports sociaux *qui exigent*, et aujourd'hui de plus en plus, que *chacun se fonde et se contrôle lui-même* »<sup>321</sup>.

Notamment, la notion de « performance »<sup>322</sup> permet au consommateur de cannabis de se rattacher à ce qu'il appelle la « réalité », autrement dit le système

---

<sup>320</sup> Norbert ELIAS, *La dynamique de l'Occident*, Paris, Calmann-Lévy, coll. « Presse Pocket », 1975.

<sup>321</sup> EHRENBURG, « Un monde de funambule », *op. cit.*, p. 7.

<sup>322</sup> EHRENBURG, *Le culte de la performance*, *op. cit.*



normatif et culturel dominant de la « deuxième modernité »<sup>323</sup>, duquel il ne compte pas se détacher. Celle-ci l'enjoint à la réussite : scolaire et professionnelle, mais aussi sentimentale et familiale. La « réalisation de soi » y passe par un certain volontarisme, qui suppose confiance en soi et autonomie d'action. C'est dans ce contexte que vient s'inscrire la consommation d'un produit qui touche au corps, à la « sensation de soi à soi », au rapport à autrui et plus largement à l'articulation entre privé et public<sup>324</sup>. La logique n'est plus celle d'une contre-culture avec son lot de contestation, mais plutôt celle du dopage ou du soutien, voire de l'automédication.

Consommer du cannabis apparaît bien comme une « technique de soi », de ces dispositifs « qui permettent à des individus d'effectuer, par eux-mêmes, un certain nombre d'opérations sur leur corps, leur âme, leurs pensées, leurs conduites, et ce de manière à conduire en eux une transformation, une modification, et à atteindre un certain état de perfection, de bonheur, de pureté, de pouvoir surnaturel »<sup>325</sup>.

Cette idée de « surnaturel » ramène la réflexion sur l'analyse de la « puissance » des mécanismes liant action sur la culture matérielle et transformation de soi. Le principe d'induction pousse, dans le cas du cannabis, à « creuser » du côté de la ritualisation, dans la mesure où c'est l'interprétation « indigène » dominante.

### **3.2 La ritualisation comme point de vue « indigène »**

---

La préparation et la consommation du cannabis suivent des manières de faire codifiées. Celles-ci régulent des pratiques (et des sensations) à la fois intimes et éminemment sociales. Par leur application et leur transmission, elles véhiculent et renforcent un système de représentations complexe, combinant l'imaginaire, les normes et les valeurs propres à la culture des fumeurs de joints (centrés sur le groupe) et certains éléments liés à société française contemporaine (plus préoccupée par l'individu et sa « réalisation »). Il existe différentes manières de nommer un ensemble de pratiques codifiées et récurrentes, dont la signification est à la fois partagée par un groupe et réinterprétée par un sujet. Ce qui est en jeu, c'est la qualification de la répétition de

---

<sup>323</sup> SINGLY, *Les uns avec les autres*, op. cit.

<sup>324</sup> EHRENBURG, *L'individu incertain*, op. cit.

<sup>325</sup> FOUCAULT, *Dits et écrits*, tome II : 1976-1988, op. cit., p. 990.

l'action et de son apparente prescription. Sans sortir des ressources conceptuelles des sciences sociales, il est possible d'emprunter de nouvelles pistes.

Sont déjà apparues les questions de normes, de socialisation, de culture, mais aussi celles d'habitude, de routine, de dépendance. Les consommateurs, de leur côté, vivent, interprètent et présentent leurs pratiques de façons diverses, selon, d'une part, leur avancée dans la « carrière » de fumeur (et leur socialisation en tant que telle), et d'autre part, leur histoire personnelle, les modes de subjectivation qui les ont faits. D'une manière générale, la notion de culture est peu employée ; celle de norme encore moins. De façon remarquable, ce sont les termes de « rite » et de « rituel » qui reviennent le plus souvent : à entendre les discours développés, la clef de compréhension de la consommation de cannabis aurait à voir avec la *ritualisation*.

Sur quelle réalité s'appuie le recours à ce concept ? Qu'impliquent les termes de « rite » et de « rituel » pour les personnes qui les emploient ? Que disent-ils de leur vision du cannabis et de sa consommation ? S'agit-il d'une appropriation du discours ethnologique et d'une capacité à l'auto-analyse ? De l'affirmation d'une quête de sens ? Une tentative de valoriser la pratique et d'en évacuer les dimensions normatives et/ou addictives qui cadrent mal avec l'idée d'autonomie et de liberté individuelle ?

D'abord, il va s'agir de comprendre les usages de la ritualisation dans le discours sur la pratique de consommation, en confrontant visions savantes et visions « profanes » de la notion. Ensuite, l'analyse ira chercher au-delà, en essayant d'envisager ce qui se dessine en creux en termes de relations à une drogue et notamment de dépendance.

### **3.2.1 Sur quoi s'appuie ce recours au rituel ?**

Au premier degré, l'emploi des termes de « rite » et de « rituel » signale une catégorisation spécifique du passage à l'action concernant la consommation de cannabis. En en parlant ainsi, les fumeurs expriment l'idée d'une particularité : celle de la manière dont est consommé le produit, et peut-être celle du produit lui-même. Jusque-là, sens commun et discours « savant » se rejoignent autour de la caractéristique la plus « évidente » de la ritualisation : elle constitue *un mode d'action particulier*.

## *Une stabilité morphologique*

Le moins qui puisse être constaté, pour ce qui a trait au cannabis, c'est que la prise de décision et la façon d'opérer ne s'improvisent pas : il y a des espaces, des temps, des circonstances appropriés ; des objets, des techniques, des manières de faire adaptés – et cette dimension de prescription est acceptée, voire naturalisée par les consommateurs.

Pour le discours savant, l'existence d'un ordre des choses qui peut être repéré de façon récurrente constitue classiquement un indice de la ritualisation d'une séquence d'actions. Pour autant, cette stabilité morphologique ne suffit à circonscrire la notion, qui suppose une dimension transcendante, une charge symbolique « dont l'efficacité attendue ne relève pas d'une logique purement empirique qui s'épuiserait dans l'instrumentalité technique du lien cause-effet »<sup>326</sup>. C'est la classique « efficacité symbolique » de Douglas<sup>327</sup>.

## *Un « supplément d'âme »*

Pour les précurseurs du concept, son champ se réduit au religieux – dans un contexte d'enquête où religieux, social et politique sont en cohésion. Une acception plus contemporaine du terme élargit ou transpose sa définition à toute séquence d'actions relevant du spirituel ou du mystique, aussi diffus et « profanes » soient ces derniers<sup>328</sup>. La frontière avec l'usage métaphorique du concept est alors mince, qui vient parfois simplement signaler le caractère vaguement cérémoniel d'une habitude ou la sacralisation de l'objet concerné. Pour Kaufmann par exemple, « le rituel diffère de la simple habitude en ce qu'il ajoute une dimension cognitive : le geste participe d'une croyance, il est vécu comme porteur d'une signification. La croyance souvent n'est guère formalisée, elle est faible et diffuse, mais la personne "sent" qu'il y a plus qu'un automatisme machinal. »<sup>329</sup>. Cet usage du terme pourrait être qualifié de « soft », au sens où il s'inscrit dans une extension du concept qui confère à sa dilution, et qui rejoint alors l'usage du sens commun. L'absence de référence à un collectif l'indique

---

<sup>326</sup> Martin SEGALÉN, *Rites et rituels contemporains*, Paris, Nathan, coll. « 128 », 1998, p. 21.

<sup>327</sup> DOUGLAS, *De la souillure*, *op. cit.*

<sup>328</sup> Claude RIVIÈRE, *Les rites profanes*, Paris, PUF, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 1995.

<sup>329</sup> KAUFMANN, *Le cœur à l'ouvrage*, *op. cit.*, p. 142.

clairement : c'est la « ritualisation du quotidien »<sup>330</sup> qui « individualise » le concept et prend ainsi ses distances avec son usage « dur » – dans sa discipline d'origine, l'ethnologie, la référence au collectif est indispensable à son application<sup>331</sup>. D'ailleurs, le fait que Kaufmann poursuive son propos sur les « gris-gris et autres danses initiatiques »<sup>332</sup> indique clairement que le paradigme ethnologique est mis à distance et se trouve en quelque sorte « renvoyé dans ses cordes » exotiques.

Cette connotation liée aux sociétés dites « de la tradition » et au regard que l'Occident a porté sur elles, ici décelée dans un discours scientifique, est à double détente, car « le rite, en raison de sa forme codifiée, a le pouvoir de conférer un air de tradition aux matériaux sociaux, qu'ils soient anciens ou nouveaux »<sup>333</sup>. Elle prend ainsi valeur heuristique : présente également dans les propos des personnes rencontrées, elle sert d'analyseur de leur rapport à la consommation de cannabis. D'abord, il y a peut-être un signe de la catégorisation du produit comme une drogue étrangère à la culture traditionnelle française, liée en priorité à l'alcool<sup>334</sup>. De façon plus explicite, la substance véhicule un imaginaire de l'ailleurs et/ou du non-moderne (que les deux soient assimilés ou non). Les références à l'orientalisme, aux rastafaris, aux hippies, aux indiens d'Amérique et à d'autres formes de mythification du « bon sauvage » en constituent des exemples. Certaines d'entre elles induisent également un rapport magique à la Nature et donc l'attribution d'un certain « pouvoir » à l'objet consommé, qui autorise une communion avec le monde – les semblables, les ressources offertes par le règne végétal. Transcendance et immanence se retrouvent alors autour d'un « pouvoir » inhérent à l'objet, quelle que soit son attribution (en dehors de celle de la construction sociale).

---

<sup>330</sup> *Ethnologie Française* : La ritualisation du quotidien, *op. cit.*

<sup>331</sup> Martine SEGALEN résume ainsi : « Pour que les gestes, les truchements matériels deviennent métaphores, ils doivent faire l'objet d'un consensus. Pas de participation collective symbolique, pas de rite, pourrait-on dire. » [*Rites et rituels contemporains*, *op. cit.*, p. 79].

<sup>332</sup> KAUFMANN, *Le cœur à l'ouvrage*, *op. cit.*

<sup>333</sup> SEGALEN, *Rites et rituels contemporains*, *op. cit.*, p. 70.

<sup>334</sup> Même si c'est parfois l'inverse. Lucie, par exemple, trace une généalogie de la ritualisation du cannabis qui trouve une continuité avec celle de l'alcool : « Nous à chaque fois que quelqu'un arrive, on se met devant la petite table là, et on roule un pétard. De la même manière que tu vas demander à un invité s'il a envie de boire quelque chose. Chez nous, la manière de se réunir, c'est de fumer un pétard en buvant un coup. (...) C'est comme les gens qui aiment le bon vin, en général ils aiment aussi bien manger et recevoir des gens. Les gens qui fument, en général j'ai trouvé qu'il y avait ça, quelque chose qui ressemble un petit peu à l'ancienne, comme ma grand-mère qui offrait automatiquement un verre à quelqu'un qui passe ».

## *Le lien au groupe*

Une question demeure, autant du point de vue « profane » que « savant » : celle de la tension entre collectif et individuel. En effet, à l'échelle de l'action et de ses protagonistes directs, sa réalisation va au-delà de l'instrumentalité du lien rationnel cause-effet, elle prend sens pour le sujet ; à une échelle plus large, elle s'inscrit dans un vaste ensemble symbolique, à la fois stable et en perpétuel mouvement (de réaffirmation polymorphe), et elle donne sens au groupe. Si l'action fait le sujet, elle fait aussi culture, quand les savoirs et savoir-faire qui y sont associés sont partagés. La ritualisation est une des formes de ce partage, dans la mesure où « Le rite est caractérisé par une configuration spatio-temporelle spécifique, par le recours à une série d'objets, par des systèmes de comportements et de langages spécifiques, par des signes emblématiques dont le sens codé constitue *l'un des biens communs du groupe*. »<sup>335</sup>.

Par exemple, « faire tourner le joint » vient symboliser le partage, qui va au-delà de l'éphémère distribution matérielle des ressources à l'œuvre durant la séquence à proprement parler. Cette morphologie récurrente de l'action (cette habitude ? cette norme ?) constitue un soubassement du groupe en termes de régulation sociale et de construction culturelle (y compris dans les phases antérieures, d'approvisionnement par exemple). Implicitement, c'est le groupe qui est en jeu, ses frontières, sa cohésion, ses valeurs ; c'est aussi le sujet, ou plus exactement sa subjectivation en tant que fumeur de cannabis (*via* les mécanismes de construction du sens dans l'action).

## *Faciliter le passage à l'action, légitimer*

Au-delà de l'expression d'une routine qui reconforte – par la sûreté de sa réalisation (maîtrise physique des gestes, « paix de l'esprit » associée), par l'implacabilité d'un incessant recommencement qui ne semble pas altérer son fonctionnement – l'action ritualisée est conçue comme un enchaînement dont l'agencement signifie plus que ce qui est fait tout en s'inscrivant dans un ensemble qui le déborde largement.

La double dimension d'intégration du sujet dans la communauté des pairs et d'« injection » de sens dans la routine constitutive du quotidien permet à la ritualisation

---

<sup>335</sup> SEGALIN, *Rites et rituels contemporains*, op. cit., p. 20 ; mon emphase.

de construire un cadre interprétatif qui rend l'action intelligible et acceptable, tout en continuant à neutraliser la réflexivité de sa mise en route.

Ainsi, en l'ancrant à la fois dans le « naturel » et dans le culturel, qui suppose l'horizontalité du groupe et la verticalité de la « tradition »<sup>336</sup>, la notion de ritualisation permet aux fumeurs de légitimer leur pratique. C'est une manière de dire le sérieux et l'organisation de la consommation, son ancrage dans le temps et l'espace. C'est aussi une façon de teinter positivement la pratique, en y réintroduisant des valeurs de cohésion sociale, de convivialité, combinées à des éléments plus existentiels autour du rapport à soi, à la Nature et au monde en général. Enfin, c'est un moyen de mettre en scène, et peut-être d'activer effectivement – car dans le champ rituel, dire, c'est faire – un contrôle sur l'usage du produit. Car, du point de vue « savant », au point où les approches classiques fonctionnalistes et structuralistes du phénomène se rejoignent, la ritualisation se fait quasi tautologique : le sens produit par le rituel est essentiellement celui de sa désignation en tant que tel ; se trouve ritualisé ce qui l'a été.

### *Gérer/donner du « pouvoir »*

Le choix de la ritualisation (une ressource parmi d'autres sur le « marché du symbolique »<sup>337</sup>) indique une inscription dans le social et une maîtrise de la consommation. Se retrouvent un certain nombre d'éléments en commun entre les acceptions ordinaires et conceptuelles de la notion de ritualisation : rigidité et stabilité de la morphologie de la séquence d'actions, d'une fois sur l'autre (diachronie) et d'un sujet à l'autre (synchronie), sentiment d'un caractère obligatoire et déterminé de la structuration des choses, dont la source est ressentie comme externe au sujet qui effectue l'action, et présence d'un enjeu symbolique qui la dépasse largement. Ces deux éléments – cause de la prescription de l'action et portée de sa réalisation – sont attribués soit au groupe, soit à l'objet lui-même. Dans ce dernier cas, la vision « indigène » diverge de la vision du chercheur, qui ne peut prendre au pied de la lettre le *pouvoir* de l'objet matériel, qu'il préfère considérer comme une construction sociale de sa puissance.

---

<sup>336</sup> « Le débat entre profane et sacré conduit à une impasse. Plus important est de relever que le rite, en raison de sa forme codifiée, a le pouvoir de conférer un air de tradition aux matériaux sociaux, qu'ils soient anciens ou nouveaux. » [*ibid.*, p. 70].

<sup>337</sup> Dominique DESJEUX, Anne MONJARET et Sophie TAPONIER, *Quand les Français déménagent. Circulation des objets domestiques et rituels de mobilité dans la vie quotidienne en France*, Paris, PUF, coll. « Sciences sociales et sociétés », 1998.

Il en est de même pour la ritualisation. Plutôt que de chercher à durcir ses frontières en définissant statiquement ce qui en relèverait et ce qui en serait exclu, il semble plus pertinent de l'approcher en tant qu'élément de construction du sens « indigène ».

Le recours à la ritualisation dévoile la nécessité ressentie (par le groupe qui la structure, par le sujet qui l'active) de prendre certaines précautions pour gérer un objet – ce qui laisserait entendre que ce dernier recèle une puissance, potentiellement dangereuse. La présence d'une ritualisation autour d'un objet pourrait être considérée comme indiquant le « pouvoir » de ce dernier, qui serait à manier avec prudence. Toutefois, en conservant à l'esprit que seuls les sujets ont du pouvoir sur eux-mêmes et sur leurs semblables, quand bien même il passe par des actions sur des objets, il semble préférable d'envisager plutôt qu'il existe une tendance à prendre pour acquis le « pouvoir » de l'objet une fois qu'il lui a été conféré par le processus de ritualisation. Ce dernier n'est jamais qu'un moyen d'action sur les sujets, par eux-mêmes et par les autres.

### ***3.2.2 Que lire en creux en termes de drogue et dépendance ?***

A ce stade, le questionnement entre en résonance avec la notion de drogue, entendue comme catégorie spécifique d'objets supposés avoir une action (néfaste) sur le sujet qui la consomme. De plus, grâce à (ou à cause de) la ritualisation, le sujet ne se pose ni la question du « comment ? » ni celle du « pourquoi ? » lors du passage à l'action. Sentiment d'injonction et absence de réflexivité viennent alors achopper l'idée de dépendance.

#### ***Maîtriser un objet dangereux***

Même si – et peut-être parce que – la gravité qui entoure les actions liées au cannabis est parfois naturalisée (attribuée intrinsèquement à l'objet), la ritualisation de la préparation et de la consommation de la substance est interprétable comme une reconstruction de l'objet en drogue : un « pouvoir », aussi bien bénéfique que maléfique, est attribué à l'objet, lui conférant une « aura », une efficacité à double tranchant qui mériterait un encadrement rigoureux. Peut-être le fait que la substance joue sur le corps perceptif et entre dans le corps défini par les frontières dermiques n'y est-il pas étranger. L'appréhension sensorielle des choses matérielles relève du rapport

existentiel au monde ; de surcroît, les orifices, ici concernés, sont des zones de menace potentielle constante<sup>338</sup>. Aussi n'est-il pas surprenant qu'une consommation qui les touche doive s'inscrire dans un système de significations solide – au moins lors d'une mise en discours qui est aussi « mise en soi » quand il s'agit de se raconter au chercheur.

L'expression d'une ritualisation peut être considérée comme la mise en avant d'une « preuve » de la maîtrise de la consommation d'un objet « dangereux », qu'elle vienne signifier l'intégration régulée de la pratique dans le quotidien ou le maintien de son caractère exceptionnel – car la polysémie du concept permet aussi bien d'exprimer une forme de routine que son inverse. Dans tous les cas, par sa charge émotionnelle et sémiotique, elle préserve simultanément l'objet d'une banalisation et la consommation d'une chute dans l'absurde qui lui ferait perdre sa raison d'être (puisqu'elle ne relève pas de la satisfaction des besoins vitaux).

### *Dire la répétition : routinisation versus ritualisation*

Parler d'une consommation régulière de cannabis comme d'une forme ritualisée, c'est une manière de dire la répétition du quotidien et de ses rythmes, constitutive pour le sujet, de rendre visibles les habitudes qui tissent le rapport aux objets et les relations à autrui, les routines qui encadrent le passage à l'action dans les contextes les plus triviaux.

Comment différencier alors la ritualisation de la routinisation ? Jean-Claude Kaufmann, dans un article intitulé « Le monde social des objets »<sup>339</sup> propose la distinction suivante : si « ritualisation » et « routinisation » constituent toutes deux des « modes de familiarisation » des objets par les sujets en action, la première opère « par l'esprit », « en constituant l'objet comme tel », la seconde « par le corps », en le faisant au contraire « disparaître par incorporation, en élargissant l'emprise des automatismes »<sup>340</sup>.

L'arrière-plan dualiste de cette interprétation pose un problème théorique majeur. Elle n'en demeure pas moins intéressante à ce stade de la réflexion, dans la

---

<sup>338</sup> Colette MECHIN, Isabelle BIANQUIS, David LE BRETON (dir.), *Le corps et ses orifices*, Paris, L'Harmattan, coll. « Nouvelles études anthropologiques », 2004 ; Noëlle CHATELET, *Le corps à corps culinaire*, Paris, Seuil, coll. « Philosophie générale », 1998 ; FISCHLER, *L'homnivore*, op. cit.

<sup>339</sup> Jean-Claude KAUFMANN, « Le monde social des objets », *Sociétés contemporaines* n°27, 1997, pp. 111-125.

<sup>340</sup> *Ibid.*, p. 111.



mesure où elle entre en résonance avec la question de la dépendance telle qu'elle a émergé du terrain et telle qu'elle est classiquement posée. En effet, celle-ci semble s'organiser autour de deux pôles : « dépendance physique » (qu'elle soit pensée en termes d'intoxication ou réinterprétée comme « force de l'habitude ») et « dépendance psychologique » (qu'elle soit pensée en termes d'« addiction » ou plutôt comme dépendance « sociale »).

De plus, la notion de « ritualisation » avancée par l'auteur est réduite à son strict minimum, comme « réalité répétitive vécue avec une signification explicite »<sup>341</sup>. Aussi pauvre soit-elle, cette définition correspond dans une certaine mesure à la manière dont les fumeurs emploient le concept : il est pour eux une manière de faire remonter « à la surface » réflexive ou du moins discursive des éléments de leur « conscience pratique » et de les articuler à la notion de dépendance, généralement pour la neutraliser (et ce dans un contexte d'entretien formel, qui plus est avec un ethnologue, sans doute pas totalement étranger à la récurrence des références à cette notion emblématique de sa discipline).

La ritualisation apparaît comme une catégorisation par les fumeurs de certaines actions sur certains objets. L'ambivalence de ses connotations, le double jeu de l'expression de ses contraintes et de son efficacité, rendent la notion malléable. Elle peut être utilisée pour exprimer la lassitude devant une pratique autrefois investie de sens et tombée depuis dans un automatisme qui tend à l'absurde. Le regret de la désacralisation du cannabis esquisse en creux une vision de la substance comme d'un objet spécial, demandant un traitement particulier parce que détenteur de « pouvoirs ». Que ce soit dans son versant positif (il « mérite » un cérémonial) ou dans son versant négatif (il « requiert » un cérémonial), la ritualisation du cannabis tend à le construire comme « drogue », au sens d'un objet réputé avoir une action sur le sujet. Elle constituerait une barrière de sécurité qui empêcherait la pratique de trop se banaliser, de passer du côté des choses répétées sans y prêter attention ; elle constituerait « une manière commode de maîtriser la dépendance : en l'enfermant dans une périodicité, on l'empêche d'investir toute la vie du dépendant »<sup>342</sup>. C'est en ce sens que Lucie explique : « *Déjà on fumera pas devant les enfants, l'atelier deviendra l'endroit où on fume des pétards. Je pense pas que ça soit bien de fumer devant les enfants, et puis ça*

---

<sup>341</sup> *Ibid.*, p. 119.

<sup>342</sup> MEMMI, *La dépendance*, op. cit., p. 190.

*donne un côté agréable, de savoir que cette pièce, c'est le lieu où on va fumer des pétards. De savoir que c'est encore quelque chose de rituel.* » Le concept est si plastique qu'il arrive à articuler simultanément l'inscription dans le quotidien et dans l'exceptionnel.

La ritualisation est une façon de maintenir du sens à l'action, d'accepter son caractère systématique en rejetant son caractère automatique. Une perte du sens mènerait à un codage en routine, bientôt transformé en un codage en « dépendance » dans la mesure où le codage de l'objet en « drogue » est toujours conservé, d'une façon ou d'une autre. Le maintien d'un cadre interprétatif signifiant empêche la pratique d'être lue comme pathologie, dans la mesure où le lien à la consommation demeure maîtrisé – puisque porteur d'un sens cohérent et explicite.

### *De l'efficacité de l'objet à celle de l'action sur l'objet*

La ritualisation peut être interprétée comme une forme de justification d'une pratique déviante. Pour autant, en modelant sa forme et en nourrissant son fond, elle constitue un moyen d'action sur l'action.

La ritualisation, structurée et structurante, établit un rapport spécifique au temps : dans le moment choisi pour sa réalisation, dans la façon dont elle ordonne les sujets, les objets et les événements, dans la qualification qu'elle induit de son propre temps en temps à part, « hors du temps », et du reste comme temps quotidien, banal, tout-venant, enfin dans sa capacité à opérer des transitions, des passages, à servir de point d'articulation entre différents espaces-temps et donc différents états pour le sujet.

C'est cette dimension que soulignent certains fumeurs, en insistant sur l'importance de la dimension rituelle dans les effets produits par l'action, aux côtés des caractéristiques proprement actives de la substance en elle-même :

*« On a nos petits machins, plein de petits trucs... de petit matériel pour le faire, des gadgets pour mélanger, pour tasser, c'est un jeu en fait... ou plutôt un petit rituel. Ne serait-ce que le petit rituel de faire le joint ça détend. On est déjà ailleurs, on est là, on prend son temps, je sais que moi je mets deux heures pour rouler un joint ! C'est tout le petit rituel qui est agréable, c'est... ça détend, ça détend, ça coupe du boulot, du stress du boulot. C'est le rituel de le fabriquer qui fait plaisir autant que de le fumer ! Et de toute façon, on les fait très très légers et on les fume à deux en plus. Donc vraiment... » (Barbara).*

Ici, plus qu'un effet du cannabis au sens strict, qui tendrait à donner à la substance un « pouvoir intrinsèque », le changement d'état provoqué par la

consommation est attribué pour une grande partie à la ritualisation investie dans l'objet et sa préparation. L'attribution d'une place particulière à la substance, le respect d'un certain ordre des choses, mais aussi la répétition qui implique à la fois le plaisir du geste maîtrisé et la confiance en une « efficacité » maintes fois vérifiée conduisent à une anticipation de la transformation attendue et finalement à sa réalisation.

Cette double fonction de coupure et d'articulation, liée autant à sa rigidité morphologique qu'à une certaine force d'évocation, donne à l'action ritualisée un « pouvoir qualifiant » quasiment auto-générateur et indépendant de son objet.

C'est ainsi que Lisa, en reconnaissant que les effets du cannabis sont au moins partiellement dus à la ritualisation qui l'entoure, en vient à penser qu'ils seraient transférables sur une autre activité – ôtant pour le coup tout « pouvoir intrinsèque » à la substance : *« C'est un rituel en fait, de prendre ta feuille et de rouler. Tu prends un moment où tu penses à autre chose. Faudrait que j'apprenne à faire ça en repassant, mais pour l'instant c'est en roulant que j'y arrive... »*. L'investissement dans la réalisation de l'action bien connue, le corps à corps maintes fois répété avec la matière première et ses objets annexes, et l'anticipation du moment à venir sont considérés comme un ensemble rituel sur des critères de stabilité morphologique et dans la mesure où leur impact sur la réalité et la façon dont elle est vécue dépasse la rationalité instrumentale d'un lien direct de cause à effet. L'état recherché est attribué autant (voire plus) au cérémonial entourant la manipulation bien réglée d'un certain nombre d'objets matériels qu'à l'effet de la drogue. La ritualisation est présentée comme produisant la majeure partie de la satisfaction liée à la pratique, permettant ainsi d'envisager un déplacement de ces attributs sur une autre activité (comme le repassage) entraînant la suppression de la consommation de cannabis. En quelque sorte, « l'aspect contraignant de la dépendance est tempéré par le caractère substitutif de l'objet de pourvoyance »<sup>343</sup>.

C'est le même raisonnement qui a amené Maud, une amie d'Anne, à arrêter :

*« Il n'y avait jamais vraiment de but recherché. C'était comme ça, je fumais un joint, comme ça, le soir, que je sois seule ou avec des gens, j'en avais tout le temps sur moi donc la question ne se posait même pas. C'était vraiment un rituel en fait, au sens d'un truc quotidien, je sais pas. Je pense, cette idée-là d'un temps quotidien. C'est venu aussi à partir du moment où je suis venue à Paris, où tout est tout le temps dans le speed, t'as jamais le temps de te poser. Il y avait une expression : "se poser pour fumer un joint". Pour moi, c'était une façon d'avoir un autre temps à l'intérieur de la journée. Maintenant, je le fais avec la cigarette, je fais une pause et*

---

<sup>343</sup> MEMMI, *La dépendance*, op. cit., p. 187.

*je fume une cigarette. (...) C'est aussi pour ça que j'ai arrêté, parce que j'ai l'impression que c'était plus lié à un moment de pause que pour l'effet propre du shit ».*

Dans cet autre exemple, le poids des habitudes dans la perception subjective du temps et son organisation quotidienne est à nouveau souligné et codé comme ritualisation. Cette dernière vient exprimer la puissance de transformation du sujet que détiennent certaines formes d'action sur la réalité – et non plus certains objets. C'est d'ailleurs l'abandon de l'idée que le cannabis provoquait en soi des effets qui a mené à l'arrêt de la consommation. Ce passage de l'attribution du « pouvoir » à un objet à son attribution à une action sur un objet et à son interprétation induit ici aussi la possibilité de transférer la ritualisation. En quelque sorte, la drogue est recomposée en tant que drogue (objet qui détiendrait un « pouvoir » intrinsèque) : elle est déconstruite comme source de son action attendue, mais son caractère néfaste est conservé, à tel point qu'elle ne présente plus d'intérêt.

De façon générale, les fumeurs, tout comme les scientifiques, s'interrogent sur le contenu symbolique de la ritualisation, la source de sa légitimité et le rôle de ses acteurs dans son maintien. D'un côté, d'aucuns prennent une distance (voire ironisent) quant à la fétichisation – parfois la sacralisation – de « leur » drogue par certains de leurs homologues, et tendent ainsi à dédramatiser ou à instrumentaliser leur consommation ; dans un mouvement inverse, d'autres développent des stratégies de maintien ou de renforcement du sens véhiculé par les pratiques autour du cannabis, craignant un évidage progressif de ce qu'ils considèrent comme devant rester rituel. Le choix d'une position dépend du degré de naturalisation d'un « pouvoir » que l'objet détiendrait par essence, ainsi que du degré d'adhésion à la pratique au moment de la rencontre avec l'ethnologue. Consommer une drogue se fait action sur l'action supposée de l'objet sur soi.

### ***Ritualiser la dépendance ou dépendre de la ritualisation ?***

Il est possible d'interpréter le discours de la ritualisation comme un « habillage » flatteur d'une situation de dépendance à la consommation de cannabis. Il y a effectivement reconnaissance de l'accoutumance, dans son sens strict, celui de « prendre pour coutume ». Il y a également l'idée que « prendre pour coutume » une consommation de cannabis n'est pas anodin. La force de la routinisation est de sortir l'action de la réflexivité tout en continuant à construire le sujet. Mais la « perte de

sens », dans le contexte d'un objet socialement codé comme drogue, se ferait aliénation, voire pathologie.

L'enjeu se pose en termes de qualification de la répétition de l'action sur un objet réputé porter les attributs d'une « drogue », incluant la dimension addictive. Il est important puisqu'il inclut à la fois la qualification de l'objet et la qualification du sujet qui agit dessus et avec. Les conflits d'interprétation peuvent donner lieu à négociation. Dans le cas du cannabis, son statut légal tend à durcir le débat et à rétrécir les marges de manœuvre. Cependant, l'assouplissement de l'interdiction de recherche scientifique sur l'objet tend à produire un discours dominant alternatif et à fissurer le monolithisme de la condamnation de sa consommation par les instances faisant autorité. Les sciences sociales apportent à la fois un regard en termes de construction sociale de la drogue et une démarche compréhensive envers les consommateurs.

La ritualisation peut être lue comme un choix, pour celui qui y contribue, de donner une importance particulière à une séquence d'actions sur un ou des objets. En participant à un mode d'action qui implique une attention et une intensité toutes spéciales, en « validant » la nécessité d'un certain cérémonial autour de l'objet, le consommateur participe de la construction du cannabis en drogue. Avec le groupe, il s'accorde sur le fait que la pratique ne doit pas être prise à la légère et sur le caractère d'exception qu'elle est censée conserver. Intimement, il lui donne et lui laisse prendre une place dans l'organisation et la perception de sa vie : en disant la ritualisation, il dit l'organisation de sa consommation, mais il dit aussi le sens pris par cette dernière dans l'organisation de son quotidien en général. C'est une manière de reconnaître sa dépendance à la consommation tout en exprimant son caractère constructif.

Mais cette dépendance est dans une certaine mesure induite par la ritualisation même : une fois construit le système de significations la plaçant comme source d'une certaine efficacité sur soi et sur « son » monde, elle devient nécessaire au maintien de cet équilibre. Ce qui ne signifie pas pour autant qu'il y ait sujétion à la consommation, car le couple dépendance-pourvoyance diffère du couple domination-sujétion<sup>344</sup>. Les possibilités de transfert de l'« efficacité » de la consommation de cannabis sur une autre pratique le montrent.

---

<sup>344</sup> MEMMI, *La dépendance*, op. cit.

### **3.2.3 Construire du sens dans l'action**

Dire la ritualisation et rejeter la routine, c'est dire l'organisation et la maîtrise de la consommation, l'influence du groupe des pairs dans cette structuration, mais aussi le caractère impérieux de la réalisation de l'action. C'est exprimer la complexité du lien à un objet auquel une puissance est attribuée, et tenter d'évaluer si celle-ci nécessite des précautions de consommation ou si c'est le fait de formaliser la pratique qui crée cette puissance. Métaphoriquement, c'est la notion de drogue qui est interrogée.

Mais dire la ritualisation, c'est aussi la faire. Et proposer un cadre interprétatif alternatif aux discours dominants : celui de la loi, celui de la médecine, celui de la psychologie. Au moins la ritualisation relève-t-elle d'un ordre social : elle indique la construction de soi et du groupe.

C'est aussi, de façon plus générale, exprimer la double épaisseur de l'action sur la matière : un premier niveau où l'action est accomplie pour elle-même, dans une visée pragmatique (de transformation de la matière), un second niveau où l'action est accomplie pour son action sur le sujet et sur autrui – les effets de la substance sur le corps, les conséquences sur l'organisation du quotidien, les formes et les contenus de la sociabilité, les rythmes personnels et sociaux (les articulations entre travail/non-travail, privé/public, jour/nuit notamment). Transformer un objet matériel, c'est transformer un sujet, c'est un processus universel (qui se manifeste de façon spécifique dans le cadre de la ritualisation).

Elle rend compte d'une dépendance à la consommation de cannabis, qui ne provient pas d'une caractéristique de la substance (qui détiendrait un « pouvoir »), mais d'une configuration sociale qui la construit comme « drogue » en lui conférant une « puissance » et des fonctions, que lui attribue également le consommateur. La dépendance dans ce cas n'est pas subie mais construite et constructive, puisque subjectivante.

## **3.3 Déconstruire et reconstruire la drogue**

---

Un sujet, pour commencer à consommer du cannabis, doit le déconstruire en tant que drogue, au sens d'une substance classée comme stupéfiant, illégale « donc » néfaste. C'est une partie de sa subjectivation en tant que fumeur, celle qui recouvre

l'appropriation motrice et sensorielle du produit (« incorporation ») mais également sa socialisation au sein de la culture cannabis – les deux allant de paire et se renforçant mutuellement. Mais pour continuer à avancer en « carrière », autrement dit pour apprendre à aimer fumer pour le plaisir, il doit également dans une certaine mesure reconstruire le cannabis en tant que drogue, entendue alors comme substance susceptible de produire des effets sur ses perceptions et des modifications (agréables) de son état de conscience, mais aussi de façon plus générale sur sa subjectivation.

Le processus de ritualisation contribue à l'attribution de ce nouveau « pouvoir » au cannabis. Il peut-être considéré comme une forme d'appropriation des normes régulant le groupe des consommateurs de cannabis de classe moyenne, ainsi que des valeurs, savoirs et savoir-faire qu'ils partagent autour de l'objet et de ses usages. Sa plasticité autorise le fumeur à personnaliser son rapport à sa consommation tout en construisant un lien au groupe et en trouvant une place en son sein. Sa réversibilité lui permet de faire évoluer ses relations à l'objet et à autrui au fil du temps. La ritualisation est plus forte chez certains que chez d'autres ; elle varie également en fonction des circonstances. Cela en fait un outil ouvert de gestion de la consommation, qui touche directement à l'action sur l'objet et au sens qu'elle crée pour le sujet.

Ainsi, la prise de décision et les modes de passage à l'action, qu'ils s'opèrent dans le cadre de la conscience réflexive ou non, dans le cadre de la dynamique de groupe ou non, relèvent d'une régulation des effets, attendus et atteints. Cette analyse se vérifie sur le court comme sur le long terme, pour le « calage » de la consommation à un certain rythme et du consommateur à un certain stade de la « carrière » « typique ». La maîtrise de la consommation sort alors du cadre strict de la « culture cannabis » et s'articule avec les valeurs et injonctions de la société dans son ensemble, notamment *via* les notions de performance et de « réalité ». Les effets sont alors à entendre au sens large, celui d'une efficacité de l'objet sur le sujet.

#### **4. DEVENIR « FUMEUR DE JOINTS », DANS L'(INTER)ACTION**

Entrer en contact avec le cannabis, apprendre à le fumer, à l'apprécier, c'est d'abord une confrontation puis une domestication, une appropriation de la matière par le sujet : humer les fumées lourdes et odorantes, repérer visuellement les petits sachets

plastiques remplis d'herbe ou les « boulettes de shit », « tirer » sur un joint, puis rouler – toucher, plier, découper, lécher, coller les feuilles, brûler, effriter, répartir, mélanger le tabac et le haschich – et acheter – jauger, renifler, soupeser, payer – et enfin se laisser aller aux sensations et tout à la fois les maîtriser.

#### **4.1 Les mécanismes d'une socialisation par l'action**

---

C'est aussi entrer en contact avec ses amateurs (du moins ses consommateurs), apprendre à les connaître, à les apprécier, désirer « devenir comme eux » – autrement dit s'identifier un minimum, mais aussi interagir : parler, agir et ressentir ensemble, échanger, partager, faire culture. C'est avancer dans la maîtrise de la culture matérielle : savoir fumer, au sens d'un savoir-faire et d'un savoir-vivre, devenir fumeur. Connaître et se sentir à l'aise avec les normes liées à la pratique, être capable de préparer la substance et ainsi d'initier sa consommation au sein du groupe ou en dehors, éventuellement de s'en procurer. L'avancée en « carrière » est un double mouvement d'intégration au groupe et d'individuation de la consommation. Il s'agit de s'émanciper du social non pas par la rupture mais par la maîtrise de ses codes, de ses savoirs et de ses savoir-faire. Le chemin est celui d'une socialisation qui se dépose et s'active dans les corps, et qui vise l'autonomie – de façon finalement très classique.

Devenir fumeur relève d'un processus de subjectivation qui s'appuie sur des « techniques du corps » qui se font « techniques de soi » et assujettissement : des compétences de la sphère de la « conscience pratique » se trouvent utilisées dans, ou du moins dirigées vers, une entreprise de modification de soi – la manière dont elles s'inscrivent dans un réseau de pouvoirs (entre sujets) et de puissances (liées à des objets) n'obère pas cette assertion. C'est dans l'action, dans un rapport dynamique avec la culture matérielle qu'il « pratique » de façon de moins en moins réflexive (*via* les mécanismes de routinisation et de ritualisation, et de façon générale, d'appropriation qui tendent à l'« incorporation » des dynamiques des objets) que le sujet se construit. Non pas dans une supposée solitude du rapport à l'objet, mais dans la complexité du social, qui fournit des clefs d'interprétation et donne des limites à cette action ; dans la culture en train de se faire, « qui souvent fonctionne en deçà de l'explicite et des dispositifs discursifs, est incorporée, incarnée, sous la forme des activités motrices les plus



banales »<sup>345</sup>. La dynamique est double. Elle met en relation d'influence réciproque individu et groupe, action et représentation. Le sujet s'inscrit dans – et nourrit – une culture, un jeu social, un réseau d'action sur les actions des autres, donc de pouvoir, au sens foucauldien du terme. L'action s'inscrit dans et nourrit un cadre interprétatif, un système symbolique, un imaginaire. Elle s'appuie sur du sens et en crée. Le corps et la matière sont au cœur de cette double dynamique : ils en sont l'objectivation (avec le discours) mais produisent aussi la subjectivation<sup>346</sup>.

Incidemment, l'idée d'une désocialisation liée au cannabis souvent invoquée pour justifier son rejet<sup>347</sup> se trouve remise en cause. Si la loi demeure une forme de norme partagée par tous, les contradictions soulevées par l'expression d'autres normes dans d'autres pays, ou du discours scientifique et médical en France, contribuent à remettre en cause son bien-fondé et donc l'adhésion sur le fond des individus en société. Certes le passage hors-la-loi – qui advient dès la première bouffée – constitue bien une marque de désocialisation. Pour autant, il ne signifie en rien une désaffiliation sociale générale du sujet, car il requiert pour s'opérer une socialisation symétrique assez intense. De plus, elle a lieu au sein d'un groupe si large qu'il devient légitime de se demander dans quelle mesure il ne se situe pas lui aussi à l'échelle de la société française dans son ensemble.

## **4.2 La drogue comme « objet de pouvoir »**

---

Toutes les étapes de la subjectivation d'un individu en fumeur de cannabis reposent sur un double mouvement lié à la « mise en corps » d'objets matériels : leur appropriation est « incorporation » de leur dynamique physique et assimilation des éléments immatériels qu'ils véhiculent, mais également création de sens – pour le groupe, pour le sujet en action. Apprendre à fumer est une « technique du corps » reposant sur la spécificité d'un objet considéré comme drogue ; elle est acquise non pas en soi mais dans le but d'une transformation du sujet : les effets. La conséquence est en quelque sorte la cause. Il y a auto-réalisation de la consommation de « drogue ».

---

<sup>345</sup> Christine DETREZ, *La construction sociale du corps*, Paris, Seuil, coll. « Points Essais », 2002, p. 78.

<sup>346</sup> BAYART et WARNIER, *Matière à Politique*, op. cit.

<sup>347</sup> CHOLLET-PRZEDNOWED, *Cannabis : le dossier*, op. cit.

Le cannabis arrive avec son statut légal et son image sociale. Il est simultanément déconstruit et reconstruit en « drogue » tout au long du parcours, la polysémie du terme et la complexité du concept permettant un jeu infini de renégociation du sens : du stupéfiant condamné par la loi au produit qui provoque des *effets*. La socialisation au système normatif local des consommateurs est une entreprise de transformation des valeurs et autres représentations attachées au cannabis – donc du sujet qui le consomme. De drogue interdite, il devient drogue autorisée : le partage de la consommation vient diluer la responsabilité, l'expérience des plaisirs et des coûts, relativiser l'interdit sanitaire et moral, puis la force de l'habitude faire oublier l'illégalité. Mais le maintien d'un certain degré de ritualisation – entendue au sens large d'un mécanisme social et individuel de façonnage et de stabilisation du sens émergent de l'action sur la matière – conserve le cannabis dans son statut de drogue.

Celle-ci apparaît comme un « objet de pouvoir » : une substance qui produit des effets sur le corps, et auquel, sur cette base, différentes constructions sociales ont conféré un « pouvoir », certaines prenant soin de s'en protéger, d'autres d'en gérer l'usage, d'autres encore s'autorisant plus témérairement à en abuser. Consommer une drogue, c'est – comme toute chose – avoir une action sur un objet (par exemple rouler un joint, le fumer), puis gérer le « retour d'action » sur le sujet. La présence de ce qui est nommé « les effets » donne une visibilité particulière à la seconde phase de ce « corps à corps avec l'objet »<sup>348</sup> au cœur de la construction des sujets – mais le mécanisme est général. La dépendance au produit est alors relativisée, dans la mesure où son analyse la fait relever de ce mécanisme général d'attachement aux objets du quotidien, maintes et maintes fois manipulés, maintes et maintes fois consommés, et qui finissent par être rendus indispensables pour ce qu'ils apportent au sujet et à ses pairs – et ce, d'autant plus si leur sont symboliquement attribués des aptitudes à transformer ou à maintenir ce sujet et ses pairs, bref un pouvoir particulier de subjectivation.

Mais c'est bien dans le social que s'inscrit le corps à corps avec la matière. Faire ensemble, ressentir intimement, échanger des impressions et opinions : les sens(ations) partagé(e)s font culture. Cette dernière transcende la dichotomie corps-esprit et dévoile la complexité « bio-psycho-sociale » du sujet dont Mauss avait l'intuition. Le sujet fumeur se construit dans le groupe. Il en est un produit et le produit en retour. Son avancée en « carrière » en dépend : il en vient et s'en sépare pour mieux s'y inscrire

---

<sup>348</sup> JULIEN et WARNIER, *Approches de la culture matérielle. Corps à corps avec l'objet*, op. cit.

(c'est le paradoxe de toute socialisation). De plus, ses caractéristiques sociales générales constituent une trame de fond à son appréhension des drogues et lui fournissent les outils pour maintenir la dépendance à une place constructive. En transformant l'objet (physiquement et symboliquement), le sujet se transforme et travaille à la transformation de ceux qui l'entourent, comme d'autres ont contribué à la sienne. L'action sur la matière est action sur soi et inscription dans un réseau d'actions sur les actions des autres.

C'est ainsi que la question de la drogue comme « objet de pouvoir » se décline à l'échelle sociale, en recentrant la notion de pouvoir vers sa conception foucaldienne, comme réseau d'actions sur les actions des autres. Pour le cannabis, si des relations de pouvoir sont apparues à l'échelle du groupe de pairs, elles sont plus de l'ordre de la dépendance à une pourvoyance que de la sujétion à une domination<sup>349</sup> car la consommation est organisée socialement et l'empreinte culturelle forte et qui plus est centrée sur le partage. L'interdépendance entre sujets fait société<sup>350</sup> et pondère la confrontation profondément individuelle (car sensorielle) à la culture matérielle. Ainsi, les relations de dépendance, comme celles de pouvoir, ne peuvent exister au sens strict qu'entre sujets.

Pour autant, la question de l'action des objets sur les sujets peut être travaillée plus avant. Le terrain sur le jeu vidéo offre une occasion d'avancer sur la drogue comme « substance active », justement parce que l'absence d'ingestion lors de sa « consommation » interdit de penser les effets qu'il produit sur le sujet en ces termes. Le concept d'« incorporation » permet de penser à la fois les « frontières » du corps en action et la « fabrique » des effets dans le contexte d'une pratique réputée « addictive ».

Ce terrain, dans un second développement, permettra également de passer de la problématique de la déviance à celle de la légitimité.

---

<sup>349</sup> MEMMI, *La dépendance*, op. cit.

<sup>350</sup> Norbert ELIAS, *La société des individus*, Paris, Fayard, 1991.

## **- Chapitre 3 -**

### **La « réalité virtuelle » vidéoludique**

Avec le jeu vidéo, l'attention se porte sur une sphère moins centrale de l'univers des drogues et dépendances, mais dont la particularité permet justement de l'approcher de façon spécifique : l'analyse en détails de la relation présumée « addictive » à un objet qui ne franchit pas les frontières « classiques » du corps offre un regard privilégié sur la place de l'action dans la question des drogues et dépendances ; l'étude d'un phénomène récent et en constante évolution quant à sa légitimité<sup>351</sup>, outre son intérêt en termes d'étude des usages de « nouvelles technologies », ouvre sur la compréhension de la dynamique sociale et culturelle des drogues et dépendances en général.

Les jeux vidéo sont souvent considérés comme des mondes imaginaires. Pourtant, analyser un média en focalisant sur ces contenus, cela revient à laisser de côté la question de la réception, « c'est faire l'impasse sur un ensemble de médiations pourtant décisives, c'est oublier que la constitution des publics est indissociable des communautés sociales dans lesquelles elles s'organisent »<sup>352</sup>. Or, les contextes sociaux, les interactions entre pairs et avec le « monde extérieur », les habitudes relatives à l'appréhension de la culture matérielle qui leur sert de support, constituent des éléments indispensables à sa compréhension. L'ethnographie des petites fans d'*Hélène et les garçons* de Dominique Pasquier est à ce titre exemplaire. Elle montre que « la télévision

---

<sup>351</sup> En 1994, dans un des premiers travaux sur la question, Patrice FLICHY évoque une « culture populaire, moderne et foncièrement illégitime » sur laquelle les sciences sociales hésitent à « plancher » [*Réseaux* n°67 : Les jeux vidéo (dir. Patrice FLICHY), 1994].

<sup>352</sup> PASQUIER, *La culture des sentiments*, op. cit., p. 217.

ne constitue pas un monde en soi, mais un instrument qui participe, avec beaucoup d'autres, à la nécessité sociale de fabriquer des conventions communes »<sup>353</sup> et l'auteur ajoute, en se référant aux pratiques observées : « On peut réfléchir et se moquer, aimer et détester, croire et rire de ses croyances. C'est ce qui se passe en dehors de l'écran qui est important. Car c'est là que s'effectue le travail sur les normes »<sup>354</sup>. Et si son analyse ne s'intéresse pas explicitement aux objets de la passion, elle fourmille de références à des éléments matériels, achetés ou produits, sur lesquels se construisent l'engouement et son partage et s'appuie parfois la stigmatisation : le poste de télévision bien sûr, mais également les lettres échangées, les magazines feuilletés, manipulés, découpés, les posters affichés, les disques écoutés et les chansons interprétées une guitare à la main ou créées avec l'inspiration de l'« icône ». Le présent travail tente d'engager une démarche similaire sur le jeu vidéo, tout en s'assurant de ne pas perdre de vue sa problématique.

Un premier chapitre opte pour une focale très resserrée, celle de l'objet-agi et du sujet-mis-en-objets, celle de l'action du corps sur la matière et de son action en retour sur le sujet, pour interroger la « réalité virtuelle » dans ses liens aux drogues et dépendances et donc les critères de définition de ces dernières ; un second chapitre, en complémentarité, se place sur l'échelle macrosociale, celle de la négociation de l'image sociale d'une pratique entre ses amateurs et la société en général, pour mettre à l'adresse la question de la légitimité dans la problématique des drogues et dépendances. Elle tente également d'articuler les différentes échelles en mesurant l'impact sur la pratique des discours du jeu vidéo et réciproquement le degré de création du sens dans l'action.

Ce « grand écart » entre échelles permet de passer de la question de la drogue comme « substance active », autrement dit comme « objet de pouvoirs » (dont la dépendance comme « pouvoir » de l'objet sur le sujet) aux drogues et dépendances comme « discours de pouvoir », fruits de rapports de force sociaux jouant sur les degrés métaphoriques et les effets d'instrumentalisation pour stigmatiser ou légitimer telle ou telle pratique et par glissement ses amateurs.

### **Les personnes rencontrées : effets d'âge, de génération et de milieu socioculturel**

Vingt joueurs de jeu vidéo ont été interviewés formellement, durant l'année 2000. Des observations, ainsi que de nombreuses discussions ont également eu lieu,

---

<sup>353</sup> *Ibid.*, p. 223.

<sup>354</sup> *Ibid.*, p. 221.

avec ces joueurs, d'autres joueurs, tout autant qu'avec des conjoint(e)s ou des professionnels du jeu vidéo. Les personnes rencontrées ont été revues les années suivantes, plus ou moins régulièrement. Le terrain a ainsi été « ravivé » à plusieurs reprises dans le contexte de recherches « annexes ».

La grande majorité des joueurs rencontrés est de sexe masculin et habite en ville. Leur niveau socioculturel est à souligner, tous poursuivent ou ont terminé des études supérieures, parfois jusqu'au troisième cycle (pour trois d'entre eux) et ceux qui ne sont plus étudiants ont pour la plupart une situation professionnelle stable. Les modes de vie sont variés, et surtout les modes d'habitat. Leur âge (entre 22 et 30 ans), outre la situation d'entre-deux social qu'il indique (question du passage à l'âge adulte), doit être souligné pour l'effet de génération qu'il induit quant aux jeux vidéo : les joueurs dont il est question font partie de la « première génération », ils ont vu arriver les premières consoles et les premiers jeux sur ordinateurs étant petits, et ont grandi au rythme des évolutions technologiques, notamment vidéoludiques<sup>355</sup>. Ainsi, leurs habitudes intègrent l'informatique, mais également les renouvellements en la matière.

Simon, grand amateur de café, de tabac et de cannabis, n'a jamais été très « branché » jeux vidéo, mais son service civil effectué à la Préfecture de Police de la ville de Paris lui a fait découvrir les joies de la pratique intensive de *Football Manager*<sup>356</sup>. Simon est un vieil ami de Natacha, un « pote de promo » ; elle joue de temps en temps seule, chez elle, pour passer des moments agréables et ne portant pas à conséquence, et « se fait » des sessions plus longues lorsqu'elle voit sa sœur. Pierre-Henri, l'étudiant infirmier, aime avoir un jeu vidéo en cours, et y passer quelques tranches horaires pour se détendre, quand il est seul chez lui. Alternativement, il joue la nuit en fumant des joints avec Damien, qui, outre sa passion pour toutes les formes de cannabis, est un « fanatique » de jeu fasciné par l'image artificielle. Pierre-Henri et Simon se connaissent et passent de bonnes soirées ensemble, mais ne se retrouvent pas autour du jeu vidéo. Simon fréquente sporadiquement Loïc, qui travaille aussi dans l'informatique et peut être considéré lui aussi comme grand consommateur de cannabis, de jeux vidéo et en général de jeux et de drogues. Zoé, jeune étudiante « fan » de cafés-clopes, a une expérience singulière des jeux vidéo. Elle ne les a pratiqué que sporadiquement jusqu'à l'été précédent, où, lors d'un stage en Allemagne, elle s'est

---

<sup>355</sup> Sherry TURKLE, *Les enfants de l'ordinateur*, Paris, Denoël, coll. « Documents actualité », 1986.

<sup>356</sup> *Football Manager*, Electronic Arts Sports, 2000. Il s'agit d'un jeu de gestion où le joueur prend le rôle de l'entraîneur d'une équipe de football, mais également de dirigeant du club.

retrouvée littéralement « captivée » par un « petit » jeu. Tous habitent Paris, comme Ludovic, Yann, Nicolas, qui apparaissent plus comme des « électrons libres » par rapport à l'enquête. Ludovic (25 ans) est étudiant en philosophie ; sa vie « décousue » lui offre des possibilités de jouer intensément lors des périodes creuses, chez un ami, la nuit, en consommant du cannabis. Yann (28 ans) est chef d'entreprise ; il a pratiqué les jeux vidéo sur le tard, pendant ses études, et continue au rythme d'environ une fois tous les deux mois avec un ami, lorsqu'il en éprouve le « besoin », comme « par crise ». Nicolas (25 ans), qui vient de terminer son armée et travaille au Conseil d'Etat, fonctionne d'une manière toute différente : il joue tous les soirs, après avoir dîné en couple, pendant une heure, sur le même jeu, qu'il prend soin de finir avant d'en entamer un autre.

Alexandre (23 ans), Charles (24 ans) et Thierry (24 ans) se connaissent depuis l'enfance, passé dans une banlieue de l'ouest parisien. Tous trois habitent encore au domicile familial ; le premier est comédien, le second étudiant en médecine, et le troisième ingénieur en attente de son service militaire. Ils aimaient et aiment encore à se retrouver pour jouer, aux jeux vidéo bien sûr, et à toute autre activité ludique ou sportive, pratiquée dans le grand jardin chez Alexandre, où la maison est souvent désertée par les « adultes ». Robin (25 ans) fait aussi partie de ce cercle d'amis, bien qu'il en soit peut-être moins proche. Il était « censé » être moins amateur de jeux vidéo que les trois autres, mais aujourd'hui, il a été embauché par un éditeur en tant que graphiste, et son expertise vidéoludique prend ainsi une autre épaisseur.

Un réseau d'interconnaissances plus complexe est celui de Lille : Octave et Axèle forment un couple marié ; Luigi (30 ans) et Octave sont amis et partenaires de jeu réseau ; ils se sont connus par l'intermédiaire de leurs conjointes, qui sont collègues et amies ; Octave travaille dans une « *start up* » et joue parfois à la pause déjeuner ou le soir avec ses collègues, Xavier (29 ans), William (29 ans) et Michel (26 ans). Tous trois ont fait des études de biochimie avant d'intégrer l'entreprise, mais ils ont toujours « baignés » dans l'univers de l'informatique, qui les passionne ; Xavier et Michel habitent chez leurs parents, William seul. Octave fréquente et joue également avec Maxime, 28 ans, titulaire d'un DEA d'économie et en recherche d'emploi, qui aime de temps en temps « délirer entre potes » autour d'une console, en fumant un joint.



## Présentation du plan

Dans un premier temps, il s'agit de déconstruire l'idée de « virtualité » et de comprendre les catégorisations, mais aussi les articulations spécifiques qu'elle permet d'opérer dans la sphère vidéoludique, notamment entre monde matériel et monde symbolique. Puis la notion de « réalité virtuelle » vient synthétiser la complexité de l'expérience vécue par le joueur de jeu vidéo, entre voyage onirique et pratique « physique ». Le corps prend ainsi une place centrale dans l'analyse, *via* ses actions sur l'objet, et donc sur lui-même et les autres. Le joueur est vu comme sujet incarné en relation dynamique au monde qui l'entoure<sup>357</sup>.

Dans un second temps, les liens du jeu vidéo comme expérience à la question des drogues et dépendances sont examinés de plus près, et leur degré métaphorique mesuré. En quoi le jeu vidéo peut-il être considéré comme une « substance active » au même titre que les drogues « traditionnelles » ? Quels sont ses effets ? Comment s'inscrit-il dans la problématique de la dépendance ? La dimension hallucinatoire de la « réalité virtuelle » est interrogée, ainsi que sa force « adhésive ». C'est finalement autour de la notion de *pouvoir* que viennent s'agréger les différentes pistes de réflexion autour du jeu vidéo : son ambivalence permet de penser la spécificité de l'expérience vidéoludique, entre pouvoir-capacité donné au joueur sur le jeu, sur lui-même et sur autrui, et pouvoir-emprise. Elle apparaît centrale au processus de subjectivation.

## 1. UN OBJET « PUISSANT », UNE PRATIQUE TRÈS « IMPLIQUANTE »

Le jeu vidéo désigne tout à la fois un ensemble d'objets matériels et immatériels – consoles, bornes d'arcade, ordinateurs, mais aussi programmes informatiques et leurs matérialisations éventuelles en cartouches, disques, etc. – destiné à un usage ludique, ainsi que cet usage à proprement parler : une « culture matérielle ».

Le jeu vidéo a la réputation d'être une activité « déréalisante », qui emmènerait ses pratiquants dans les nimbes de la « virtualité », les éloignant ainsi des préoccupations de la « vraie vie ». Il induirait des dangers de confusion entre ce qui

---

<sup>357</sup> Ces réflexions prennent appui sur un travail de recherche et de coordination d'auteurs [Mélanie ROUSTAN (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers sciences sociales et humaines », série « Consommations et sociétés », 2003] ; cf. notamment le chapitre « "Les jeux vidéo, c'est physique !" Réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique vidéoludique », co-écrit avec Jean-Baptiste CLAIS.

existe et ce qui n'existe pas et des défauts de hiérarchisation entre ce qui compte et ce qui ne compte pas, mettant ainsi en péril aussi bien l'équilibre psychique de ceux qui s'y adonnent que leur sens des priorités, donc leur moralité. Il leur proposerait des excursions dans des mondes parallèles, des « voyages », des sensations inédites – bref une expérience suffisamment forte et originale pour les détourner de la vie quotidienne « normale », voire leur faire perdre mesure et raison. Se retrouvent ici l'imaginaire des drogues et dépendances, et la figure dominante du toxicomane, combiné à l'idée d'influence des images sur les comportements<sup>358</sup>.

La représentation classique de l'amateur vidéoludique donne à voir un jeune enfermé dans sa chambre, dans le noir, et ne pouvant « décrocher » de sa machine : il y a comme une passivité ambiguë du corps jouant. A l'idée de quelque chose de « malsain » dans le fait d'être assis en face d'un écran (à l'encontre d'un certain « hygiénisme » valorisant la posture debout, une franche mobilité et une évolution en plein air, surtout pour les « jeunes »), s'ajoutent des connotations liées à l'« addiction », qui redoublent l'ambivalence d'un corps déchu et tout à la fois soumis aux exigences irrépressibles du « manque ». Une résonance apparaît ainsi entre la place donnée au corps dans les représentations liées à la « réalité virtuelle » et celles liées à la « drogue ». Le corps n'y est pas absent – il y est même central, *via* le plaisir notamment, et ses faiblesses – mais en quelque sorte dévié de l'*action efficace* qui lui donne sa raison d'être légitime ; manipulé.

Concernant le jeu vidéo, c'est autour de l'opposition entre « virtualité » et « réalité » que se construisent les discours alarmistes. Les facultés qui lui sont conférées semblent alors assez solides pour représenter une menace à la fois pour le sujet et la société. Il semble donc important de commencer par déconstruire cette idée de « virtualité », cruciale à la qualification de l'objet jeu vidéo, puis de reconstruire avec et autour de la notion de « réalité virtuelle », qui déporte le regard vers le joueur et son expérience. Celle-ci semble assez ancrée dans la tangibilité du vécu pour être crédible, tout en permettant une « évocation », une rupture avec les référents habituels, une expérimentation d'espaces-temps originaux. La suite de l'analyse, portant sur les mécanismes permettant au joueur d'être à la fois ici et « ailleurs », redonnera une place centrale au corps en action au prise avec des objets matériels.

---

<sup>358</sup> Serge TISSERON, *Y a-t-il un pilote dans l'image ?*, Paris, Aubier, coll. « Psychologie », 1998 ; *Enfants sous influence. Les écrans rendent-ils les jeunes violents ?*, Paris, Armand Colin, coll. « Référence », 2000.

## 1.1 Spécificité de l'objet : « réalité virtuelle »

---

Antérieur à son apparition, le terme de « virtuel » recouvre avec le jeu vidéo une acception particulière. Leur examen croisé éclaire l'un et l'autre. Il montre d'abord une affiliation à l'imaginaire des mondes technologiques en rupture avec la « tradition » ludique, puis s'intéresse au caractère artificiel propre à l'image de synthèse ainsi qu'au mode d'opération particulièrement convaincant que constitue l'interactivité. Les spécificités du jeu vidéo viennent ainsi répondre autant à la polysémie originale du terme qu'à ses nouvelles connotations *high-tech*. Toutefois, c'est l'expression de « réalité virtuelle », à l'ambiguë dissonance, qui se révèle apte à rendre compte de l'expérience vécue du joueur<sup>359</sup>. D'un côté, sa spécificité est soulignée, celle d'une quasi ubiquité, de l'autre, elle est relativisée à la lumière de l'intrication entre caractéristiques objectives et subjectives, « réelles » et « virtuelles », propre à tout jeu social.

« Virtuel » est un terme aussi polysémique qu'usité. Avec l'avènement des technologies dites « nouvelles » de l'information et de la communication (NTIC), son destin semble aujourd'hui irrémédiablement lié à l'informatique, et notamment aux jeux vidéo<sup>360</sup>. Depuis une vingtaine d'années, des connotations, teintées (voire tintant) de futurisme sont venues s'agréger à ses significations initiales. Celles-ci, comme l'indique l'étymologie<sup>361</sup>, donnaient le virtuel comme une réalité *en puissance*, un potentiel qui ne demande qu'à être actualisé mais peut aussi bien demeurer dans l'éventualité.

Le seul consensus qui semble s'exercer à son propos repose sur son opposition avec le *réel*, ou tout du moins sur leur dissociation. Là est d'ailleurs son fil conducteur sémantique dans le temps : le virtuel désigne un mode spécifique de rapport au réel, dans une extériorité colorée de défiance qui n'est pas sans rappeler celle de ses frères et cousins de *l'artificiel*, du *créé*, de *l'imaginaire*, de *l'illusoire*, du *fictionnel* et du *fictif*, mais aussi du *potentiel*, du *possible*, du *probable*, du *plausible* et du *vraisemblable*. Pour autant, toutes ces catégories peuvent également être considérées comme des

---

<sup>359</sup> L'expression de « réalité virtuelle » renvoie à l'expérience vidéoludique, mais elle l'excède toutefois en s'étendant aux domaines industriel, militaire et médical. En outre, elle est parfois utilisée pour désigner une pure technique, et apparaît en ce sens comme titre de manuels informatiques « pratiques », du type « la réalité virtuelle en dix leçons – livré avec disquettes ».

<sup>360</sup> Philippe QUEAU, *Le virtuel. Vertus et vertiges*, Seyssel, Champ Vallon / Institut National de l'Audiovisuel, coll. « Milieux », 1993 ; Claude CADOZ, *Les réalités virtuelles*, Paris, Flammarion, coll. « Dominos », 1994 ; Pierre LEVY, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte, coll. « Sciences et Société », 1998.

<sup>361</sup> Du latin *virtus*, force.

variations du réel sur lui-même, car ce dernier ne saurait se réduire à l'évidence des choses qui existent matériellement, ici et maintenant<sup>362</sup>.

### ***1.1.1 La science-fiction et l'imaginaire des mondes technologiques***

Appliqué aux jeux vidéo, le qualificatif de « virtuel » se fait souvent synonyme de « numérique », parfois même d'« informatique ». Dans le langage courant, il est leur premier point d'ancrage dans le virtuel, ce qui les replace implicitement dans l'histoire des jeux en général. Les jeux vidéo sont présentés (par les joueurs notamment) comme radicalement différents, par le support technique qu'ils mobilisent, aux jeux qui leurs sont antérieurs et se trouvent désignés de « traditionnels ». Cela implique à la fois l'existence d'une frontière imposée transversalement au sein des jeux, et une évolution longitudinale, diachronique, des techniques du virtuel – car le virtuel n'a pas attendu l'informatique pour exister. Toutefois, ici, le terme de virtuel s'auréole d'un imaginaire (presque d'une imagerie) ayant trait à la vision moderne d'un futur anticipé où la technologie prend une place prédominante.

#### ***Jeu et technologie : modernité et « Retour vers le futur »***

Les jeux vidéo s'inscrivent donc dans le monde préexistant des jeux, et plus particulièrement des jeux occidentaux (pour garçons). Certains d'entre eux sont des adaptations numériques de jeux qui fonctionnaient jusqu'alors sans ce support technique : jeux de solitaire, jeux de société (dont les jeux de plateau), jeux sportifs, etc. Tous sont des « jeux » et en ce sens appartiennent à l'ensemble plus large et plus ancien des univers ludiques, supports d'une socialisation et d'un certain ordre culturel<sup>363</sup>. Cependant, dans les discours des joueurs rencontrés, la « rupture technologique » entre jeux dits « traditionnels » et jeux vidéo ressort comme le mode de classification dominant, transcendant tous les autres découpages possibles – un jeu vidéo de rallye présenterait plus de proximité avec un autre jeu vidéo qu'avec un jeu de petites voitures... ou une course grandeur réelle (qui est déjà un jeu).

---

<sup>362</sup> Cette ambiguïté de statut n'est pas sans rappeler celle des états modifiés par la drogue ou par une « pathologie » du lien aux choses, dont le lien à la réalité pose question : s'agit-il d'un rapport d'exclusion, où la responsabilité des actes est remise en cause, voire la véracité de l'expérience même ou d'un rapport d'inclusion, biaisé par une altération des perceptions ? Le rêve, tout comme la folie, entrent aussi dans ces catégories liminaires.

<sup>363</sup> Roger CAILLOIS, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1950 ; Johan HUIZINGA, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, coll. « Essais », 1951.

La « rupture technologique », telle qu'elle est vécue par les joueurs, place les jeux vidéo dans un présent en correspondance avec un futur imaginé dans le passé (notamment par la science-fiction) et dont l'« aura » n'a pas fini de s'épuiser<sup>364</sup>. Les jeux « traditionnels » sont mobilisés pour évoquer une époque antérieure à l'apparition des jeux vidéo, qui concorde avec celle de la très petite enfance pour les personnes rencontrées (avec ici un effet de génération, de cohorte presque). Le fait que les jeunes adultes d'aujourd'hui aient vu naître et progresser les jeux vidéo leur donne un regard particulier sur ces objets : « *Petits, on avait des trucs pourris et on s'est laissés impressionnés par l'évolution* » (Alexandre). Entre nostalgie de l'enfance et fascination pour un progrès toujours promis, ils semblent ne jamais se lasser des évolutions techniques des jeux vidéo :

*« Ah ouais, ça me branche, le côté technologique du jeu vidéo ! Moi, l'informatique... je baigne dedans depuis que je suis tout petit et ça m'intéresse. Ce que tu peux faire avec, c'est hallucinant. Et c'est un secteur en perpétuelle évolution donc tu sais pas où ça va mener »* (Michel).

Tout se passe comme si effectivement, le futur était aujourd'hui atteint – après tout, ils ont passé leur enfance à attendre l'an 2000 et à imaginer qu'à ce moment-là le monde serait totalement envahi de prouesses technologiques. Et si personne ne se déplace encore au quotidien au volant d'une navette spatiale, certains interagissent avec des écrans disposés chez eux, ce qui constitue déjà un changement marquant pour des gens qui ont vu arriver la télévision couleur, le magnétoscope, le téléphone sans fil, puis portable et bien entendu l'ordinateur et l'Internet. La dimension technologique se décline entre passé et futur et se fait fil conducteur d'une attirance constante, tout autant que charnière figée à jamais entre un avant et un après l'ère informatique.

### *L'autorégulation, un « prêt-à-jouer » sur mesure*

La rupture repose autant sur le support informatique lui-même que sur ce qui en est fait, c'est-à-dire un espace d'autorégulation ludique.

De la réalité à la virtualité, la course automobile devient un jeu différent, construit et mis en scène numériquement : outre le support technique et le mode d'implication du pilote, ce sont les règles du jeu, le système d'évaluation de la

---

<sup>364</sup> GARABUAU Isabelle, « Automobile et authentification : l'exemple de brochures publicitaires », in WARNIER Jean-Pierre et ROSSELIN Céline (dir.), *Authentifier la marchandise. Anthropologie critique de la quête d'authenticité*, Paris, L'Harmattan, 1996, pp. 97-126.

performance et de récompenses, et la capacité d'arbitrage qui font la différence. Avec les petites voitures, la rupture se fait par simple passage à l'univers du jeu, avec un point de départ dans l'univers du jouet, plus libre et plus créatif. Cette question de la créativité, de la part d'imaginaire portée par le virtuel – pas seulement l'imaginaire du concepteur, mais aussi celui du joueur – est au cœur des discours sur la spécificité des jeux vidéo. Par exemple, pour Nicolas, *« Avec le jeu vidéo on ne crée pas. Quand on est petit, on crée un univers ; sur le jeu vidéo, l'univers est déjà créé, on va juste faire évoluer un personnage dans un univers pré-crée par des concepteurs »*. Cette différence est de manière plus générale celle entre jouets et jeux : les premiers sont totalement ouverts, les seconds structurés par des règles (qui peuvent néanmoins permettre une infinie liberté d'évolution à l'intérieur, comme pour les échecs par exemple<sup>365</sup>, ou la comédie).

Les jeux vidéo présentent le double « avantage » d'inclure des règles et de les mettre en œuvre sans faille et sans effort pour le joueur : *« les règles, c'est l'ordinateur qui te les impose, donc il n'y a pas de contestation, c'est bien »* (Xavier). L'ordinateur est à la fois l'arbitre et le(s) protagoniste(s), partenaire et adversaire. Juge et partie, il est censé, en tant que machine, conserver son impartialité. Ce face-à-face avec ce qui demeure un objet, aussi complexe soit-il, fait partie des connotations du terme « virtuel », sous la forme notamment d'une absence d'humanité, ou du moins d'une dispense de la nécessité d'interaction avec un être vivant.

Il faut noter cependant que la présence de règles n'induit pas automatiquement leur respect, même – ou grâce à – un arbitrage automatisé. Certains s'amuse à détourner les principes du jeu, à sortir du « politiquement correct », par exemple en construisant une civilisation dépravée et néfaste ou en « sabotant » une partie... quitte à « perdre » selon les conventions données par le jeu<sup>366</sup>. Ils « jouent sur le jeu » en quelque sorte. D'autres, comme Nicolas, préfèrent « jouer le jeu » et évoluent de bonne foi face au programme :

*« Ah non, non j'aime pas ça, tout péter... J'ai une stratégie, je calcule, j'ai pas envie de massacrer n'importe quand n'importe comment les petits bonshommes, parce que ça je trouve ça... C'est marrant, ces petits personnages... J'y ai passé du temps : je crois qu'on ne peut pas aimer quelque chose si on s'y investit pas, et du moment qu'on s'y investit, par syllogisme, on aime ce qu'on fait, donc effectivement, je*

<sup>365</sup> Thierry WENDLING, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, PUF, coll. « Ethnologies », 2002.

<sup>366</sup> Mary FLANAGAN, « Une maison de poupée virtuelle capitaliste ? *The Sims* : domesticité, consommation et féminité », in ROUSTAN, *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, op. cit.

*m'investis dans cette mission là, et puis ben... après j'ai pas envie de massacrer n'importe comment mes hommes. De fait, en plus, si je massacre tous mes hommes, j'ai plus d'armée, donc j'ai plus de défense, et je perds la partie, et j'aime pas perdre. Et comme les parties durent très longtemps, s'il faut à nouveau recommencer la mission pour reprendre une partie, c'est pas marrant non plus, donc il faut faire très attention au fur et à mesure de la partie, c'est ça aussi, plus les parties sont longues, plus ça nécessite pas mal d'attention » (Nicolas).*

Ressortent à la fois la volonté de « coller » au jeu liée à une volonté de réussite et une certaine dimension affective établie dans la durée entre le joueur et ses personnages.

Le caractère artificiel apparaît de façon constante en filigrane, de manière assez paradoxale puisqu'il est à la fois condamné pour sa fermeture et salué pour sa stabilité, sa fiabilité, sa facilité d'usage, mais aussi pour l'infinité de possibilités que lui offre l'absence de contraintes à un référent existant :

*« Si on était méchant, le jeu vidéo c'est un truc tout formaté pour que les gens se cassent le moins les méninges possible, soient tout de suite en phase de jeu et n'aient pas avant à ingurgiter des règles et à mettre les choses en place. Tout est déjà fait pour toi et en plus tu as un univers nouveau, qui t'en met plein la vue dès le départ » (William).*

Dans cet extrait, outre la complétude du système (a)mené par la machine, l'expression « plein la vue » est à souligner : elle désigne un autre élément radicalement spécifique aux jeux vidéo, la force des images de synthèse.

### **1.1.2 L'image de synthèse : une technologie de l'évocation**

L'image vidéoludique, dite *de synthèse*, n'a par définition pas de compte à rendre à la réalité.

#### ***L'image de synthèse, un rapport d'imitation/autonomie au réel***

De nature numérique, elle ne se situe pas du côté de la chimie de la reproduction, comme la photographie ou le film, mais du côté des calculs graphiques. Entre « nombre et lumière », avec l'image de synthèse, « l'image est devenue un objet modelable et modélisable »<sup>367</sup>. Sans référentiel objectif, elle est dispensée d'un rapport de fidélité à un modèle auquel elle serait comparable. Comme le résume le philosophe Jean-Clet

---

<sup>367</sup> Philippe QUEAU, 1986, *Eloge de la simulation. De la vie des langages à la synthèse des images*, Seyssel, Champ Vallon / Institut National de l'Audiovisuel, coll. « Milieux », 1986, pp. 185-8.

Martin, « elle n'est pas une impression (...) et se conçoit bien mieux sous la forme d'une expression, quelque chose qui arrive de l'intérieur »<sup>368</sup>. De cette façon, malgré une genèse centrée sur la *simulation* (donc l'imitation), elle est totalement « libre » de son contenu, en tant qu'image créée. Elle n'existe que par et pour elle-même – et le déploiement autour d'elle des techniques et rhéoriques du *réalisme* n'enlève finalement rien à cette autonomie « naturelle »<sup>369</sup>. L'univers virtuel est alors ce qui se donne à voir sur l'écran, dont la portée falsificatrice doit être maintenue dans le domaine ludique pour conserver sa raison d'être et neutraliser toute tentation dolosive. Car le virtuel est un « art du mirage »<sup>370</sup>. Tout comme la drogue, il peut faire douter des frontières du réel, remettre en cause le lien entre ce qui est vu et ce qui existe.

### *Une esthétique éclectique, entre ancrage dans une culture de l'image et créativité*

Cet « art » s'exerce dans un contexte particulier, celui d'une « culture de l'écran » aujourd'hui familière aux jeunes<sup>371</sup>, que le graphisme vidéoludique influence fortement au plan esthétique (de nombreux films, spots publicitaires, « emballages » d'émissions télévisées portent sa signature visuelle). De façon ambiguë, ce graphisme est partie prenante du discours sur la « rupture technologique » en ce qu'il est censé révolutionner le rapport visuel à la réalité, même s'il n'en demeure pas moins transversal aux différents médias contemporains et s'il s'inscrit dans la continuité d'une longue histoire des techniques de représentation occidentales<sup>372</sup>. Pour les joueurs, c'est un support de discussion, d'évaluation et de différenciation des logiciels de jeux et du matériel – bref, d'intérêt :

---

<sup>368</sup> Jean-Clet MARTIN, *L'image virtuelle. Essai sur la construction du monde*, Paris, Editions Kimé, 1996, p. 114.

<sup>369</sup> Pour Philippe RIGAUT, « Les images virtuelles appartiennent à une sorte d'au-delà des deux registres iconographiques habituels : celui du pictural (dessin, peinture) et celui du pelliculaire (photographie, film), c'est-à-dire celui de la représentation plus ou moins fantaisiste mais immédiatement identifiable comme artefact iconographique, et celui de la reproduction objective. Toute leur dangerosité réside dans le pouvoir qu'ont leurs concepteurs et leurs diffuseurs de suggérer qu'elles appartiennent à ce second registre, et de dissimuler la relation profonde que, nonobstant d'importantes différences sur le plan des méthodes de production, elles entretiennent avec le premier. » [*Au-delà du virtuel. Exploration sociologique de la cyberculture*, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 146]

<sup>370</sup> Philippe COIFFET, *Mondes imaginaires. Les arcanes de la réalité virtuelle*, Paris, Hermès, 1995, p. 124.

<sup>371</sup> *Réseaux* n°92/93 : Les jeunes et la culture de l'écran (dir. Dominique PASQUIER), 1999.

<sup>372</sup> Sa généalogie prend ses racines dans les techniques de rendu des volumes, de la perspective et du mouvement issues de la peinture Renaissance, de la topologie moderniste puis du cinéma [Bo Kampmann WALTHER, « La représentation de l'espace dans les jeux vidéo : généalogie, classification, et réflexions », in ROUSTAN, *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, op. cit.].



*« Il y a aussi ça qui me plaît, de voir les progrès qu'ils font dans le dessin. C'est un truc qui m'intéresse, au niveau de la création des jeux, le graphisme. J'étais contente de voir Mario III parce que c'était super bien fait par rapport au petit Mario du début... » (Axèle).*

Chaque nouveau pas dans les techniques de représentation est salué, et, surtout, chaque pas qui rapproche la représentation numérique de l'image de type cinématographique (souvent assimilée abusivement à la perception visuelle « naturelle ») ou alternativement qui renforce l'originalité de son univers imaginaire et la constitue en style autonome « concurrent ». Sa force d'évocation, notamment *via* un certain « réalisme graphique », permet aussi bien de diriger le spectateur vers des choses réelles, mais « impossibles », que vers des univers créés de toutes pièces.

Si la faculté de conviction de l'image de synthèse peut présenter des dangers en termes de manipulation de l'information (à supposer qu'elle soit utilisée à des fins fallacieuses), elle est toujours au cœur du lien entre réalité et virtualité, un pied dans la vraisemblance, un pied dans l'artificiel :

*« Le fait de jouer sur un truc technologique... Tout à l'heure on disait que c'était fictif, mais plus on va vers l'avant, et plus on se rapproche de la réalité. Le but c'est quand même d'avoir une image, du point de vue graphisme, qui se rapproche le plus possible d'une image réelle. (...) Un jour ou l'autre, je crois que le joueur sera... sera le personnage du jeu, quasiment » (Nicolas).*

Oltre la foi moderne, mâtinée de méfiance, dans le progrès technologique et ses capacités à changer le monde, la perception visuelle est présentée ici comme une prise sur la réalité qui aurait valeur de preuve, et le réalisme graphique comme une représentation qui parviendrait à se nier. Le graphisme vidéoludique se fait alors porteur d'enjeux importants aussi bien ludiques que sociaux : plus il est réussi, plus il est censé « imprégner » celui qui évolue dans son univers, permettant aux jeux vidéo d'acquérir une force visuelle toujours plus grande, capable d'emmener le joueur « hors » de la réalité et de tirer certains genres (comme les jeux d'aventure) du côté de l'exotisme perceptif plutôt que de la « ludicité » pure.

### ***Une force de signification, une capacité d'évasion***

Car si « *manipuler des pions sur un écran ou en vrai ne change rien* » (Xavier), s'il est toujours possible avec la représentation électronique d'un jeu de « *laisser disparaître le côté signifiant des pièces ou de l'agencement du jeu au profit des notions, des techniques et de l'expression d'un art de la technique à proprement parler* »

(Damien), force est d'admettre que les jeux vidéo, pour la plupart, ne se privent pas de la force de signification et d'évocation (et non plus seulement de symbolisation) de leurs images. Au signe, s'ajoute le sens : « *Quand tu construis une maison, tu construis une maison ; quand tu joues avec Lara Croft, c'est pas un boudin... (...) C'est la magie de l'image artificielle* » (Damien). Ainsi, dans les discours recueillis, apparaît une nouvelle différence par rapport aux « autres » jeux : la possibilité de visualiser une expérience inédite avec une économie de mise en œuvre des moyens physiques et matériels : « *L'écran, qui simule un univers avec des images, est plus puissant que la réalité, où il faut amener des trucs en bois, des tissus... c'est plus dur dans la réalité de simuler, le jeu vidéo a des potentialités plus fortes dans l'évasion* » (Xavier).

La découverte des jeux vidéo devient un véritable « voyage » dans l'inconnu : soit imaginaire, soit réel mais inatteignable. Certains préfèrent la découverte de mondes créés de toutes pièces, d'autres la « réalisation » de prouesses qu'il n'est pas possible ou raisonnable de réaliser dans le cadre de la vie « normale ». En simplifiant, cela correspond à des « familles » de jeux. Robin, par exemple, explique qu'il préfère « *les jeux d'aventure, où tu as vraiment une ambiance* », trouvant intéressant de « *vraiment plonger dans un univers, être surpris* », et Xavier définit les jeux auxquels il joue seul chez lui comme « *des jeux qui [l]'évaluent de ce monde-là, qui [lui] proposent un autre monde que la réalité* » (Xavier). Le virtuel est alors proche de l'imaginaire, du rêvé... de la « *flânerie poétique* » vécue de l'intérieur, pénétrée par une forme d'expérience. Dans un autre genre, les jeux de simulation sportive ou belliciste sont plutôt du côté du possible, ou du moins du potentiel ou du fictif. Ils permettent de mettre en scène des actions matériellement très difficiles ou moralement répréhensibles. Par exemple, Axèle explique :

« *Ce qui me plaît, c'est de pouvoir faire ce que je ne ferais jamais dans la réalité en voiture. La vitesse et tout. (...) ça n'a pas d'intérêt dans la réalité de faire ça, à moins d'aimer la course au point de tourner sur un circuit. Ce qui m'intéresse c'est d'aller vite, de renverser les grands-mères et d'avoir vingt points. Moi je m'éclate et ça me fait rigoler* » (Axèle).

Cet extrait montre comment un joueur (en l'occurrence une joueuse) peut articuler différents registres, de la réalité au jeu virtuel en passant par le « jeu réel » (la course automobile). Dans le même état d'esprit, Xavier livre ce point de vue :

« *J'ai un plaisir à faire des choses que je peux pas faire dans la vie réelle. Par exemple écraser des vieilles avec une voiture, c'est quelque chose que j'oserais pas faire dans la vie réelle, mais ça me fait rire. (...) Pour moi c'est comme des films*

*comiques, comme dans Un poisson nommé Wanda, un chien se fait couper en deux dans un ascenseur, c'est comique... » (Xavier).*

Se retrouvent dans les deux propos la notion d'humour. La distance au rôle (et donc au jeu) varie de l'identification délibérée, indispensable au voyage virtuel, à l'assomption d'un défoulement par procuration, qui implique alternance entre moments d'implication totale et temps de recul<sup>373</sup>. L'activité ludique permet d'entrer dans une zone liminaire, où il est possible de « faire sans faire ». La spécificité du jeu vidéo repose d'une part sur une « spectacularisation » de cette prise de rôle (« se voir faire sans faire »), d'autre part sur le mode d'« incarnation » des personnages virtuels – dans les propos d'Axèle et de Xavier sur ce jeu de course « criminelle », il est question de « faire des choses » et non pas seulement de les « voir » ou de les « regarder ».

Car si l'image vidéoludique est dynamique, elle est surtout *interactive*<sup>374</sup> : elle évolue selon des schémas prédéterminés par un programmeur et *activés* par un joueur, dans le but de faire *ressentir* à ce dernier « l'intérieur » du jeu, qu'il s'agisse d'un monde existant reproduit le plus exactement possible ou d'un univers onirique « image-inné » : « *Tu rentres dans le truc... c'est pas juste une image, ni de la technique !* » (Simon). C'est un point nodal de l'exercice vidéoludique, qui implique la participation active à un monde artificiel, *via* un dispositif technique comportant des images en mouvement. L'univers virtuel du jeu vidéo laisse la place à l'expérience de « réalité virtuelle » du joueur, qui « désigne un type particulier de simulation interactive, dans lequel l'explorateur a la sensation *physique* d'être immergé dans la situation définie par une base de données »<sup>375</sup>. Reste à comprendre les degrés d'implication possibles du joueur dans sa représentation numérique (qui la plupart du temps apparaît à l'écran mais peut rester « en coulisses », tel le metteur en scène). Ce lien joueur-personnage constitue en quelque sorte le « chaînon manquant »<sup>376</sup> des réflexions sur la pratique vidéoludique.

---

<sup>373</sup> Plus facilement accessible dans des contextes de co-présence avec d'autres joueurs [Sylvie CRAIPEAU et Marie-Christine LEGOUT, « La sociabilité mise en scène, entre réel et imaginaire », in ROUSTAN, *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, op. cit.].

<sup>374</sup> Françoise HOLTZ-BONNEAU, *L'image et l'ordinateur*, Paris, Aubier / Institut National de la communication audiovisuelle, 1986.

<sup>375</sup> Pierre LÉVY, *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe*, Paris, Odile Jacob, 1997, p. 84 (mon emphase).

<sup>376</sup> Cette expression a été transposée dans le contexte des jeux vidéo lors des journées d'études *Internet, jeu, socialisation* organisées en 2002 par le Groupe des Ecoles de Télécommunication.

### 1.1.3 L'interactivité

Le jeu vidéo et son graphisme permettent de réaliser un « fantasme » : pénétrer dans l'image en mouvement, passer de l'autre côté de la barrière de l'écran, celle du fictionnel ou de l'imaginaire, et pouvoir y *agir*<sup>377</sup>. D'une certaine façon, il s'agit de mettre en oeuvre une injonction qui trouve ses racines dans le monde de l'enfance et son entreprise de gouvernement des corps<sup>378</sup> : « on touche avec les yeux ». Le jeu vidéo va plus loin, puisqu'il permet également de « regarder avec les mains ».

C'est *l'interactivité*, qui s'appuie sur l'image, sa capacité à « faire croire » à sa véracité, sa capacité à « bouger » et surtout à le faire de façon parfaitement corrélée aux actions du joueur. Elle se transforme sans cesse et porte en elle la situation ludique, sa force de conviction et le charme des correspondances sensorielles (entre actions réelles et virtuelles). La qualité de l'image est jugée sur sa capacité d'évocation, mais aussi et surtout d'évolution. Elle doit donner au joueur les informations nécessaires à son action puis en rendre compte dans un cycle court et sans fin – autrement dit, lui « obéir au doigt et à l'œil »<sup>379</sup>, pour se faire oublier et lui permettre de s'identifier.

#### « Vivre le film »

Et cela semble fonctionner. Simon résume : « *tu peux devenir physiquement acteur* ». Les joueurs « avouent » se fondre dans leurs personnages ou dans des situations de jeu – c'est même là tout l'intérêt de la pratique vidéoludique. Robin décrit longuement les chemins oniriques qu'il parcourt virtuellement (dans les jeux d'aventure). Tout en restant conscient des différents statuts de son existence (et de leur hiérarchisation), il explique :

*« Ce qui est bien, c'est je dirais... pas de s'identifier, mais presque. Etre content quand tu as fini un jeu, avoir l'impression d'être parti quelque part... Finalement tu ne fais rien, parce que c'est du vent, c'est juste un jeu, ça ne change pas ta vie, mais c'est... c'est vraiment un plaisir d'évoluer dans un univers aussi... d'avoir des émotions (...) En plus, le support visuel est très présent et très puissant dans certains jeux, c'est vraiment comme dans un film en fait. C'est ça qui est fort... t'as vraiment l'impression de vivre un film »* (Robin).

---

<sup>377</sup> Michael STORA, « La marche dans l'image : une narration sensorielle », in ROUSTAN, *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, op. cit.

<sup>378</sup> Nicoletta DIASIO, « L'enfant gourmand, entre dextérité et infortune », in Nicoletta DIASIO (dir.) *Au palais de Dame Tartine. Regards européens sur la consommation enfantine*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers sciences sociales et humaines », série « Consommations et sociétés », 2004.

<sup>379</sup> STORA, « La marche dans l'image... », op. cit.

Michel (qui ne connaît pas Robin), développe lui aussi l'idée de « vivre le film ». Il compare l'expérience vidéoludique avec l'expérience cinématographique (du spectateur), et tente de cerner de plus près le « chaînon manquant » entre joueur et personnage :

*« Au cinéma, quand tu "rentres" dans le film, tu ne rentres pas en tant que spectateur, tu te projettes dans quelqu'un. Tu te projettes dans un personnage et tu dis que celui-là t'aimerais bien qu'il survive ou j'en sais rien... Tout le long du film, tu es pris par ça, par ses émotions. Il y a un échange, c'est la magie du cinéma et dans le jeu aussi ça existe. C'est même plus fort : tu projettes par une voie dynamique : le film, tu le vis. Avec ta machine, tu es obligé d'agir dans le théâtre. Il y a un échange, c'est ça qui est intéressant. (...) Quand tu incarnes le personnage, c'est un avatar. C'est pas toi mais c'est une représentation, tu prends ses mouvements, son contrôle. Ce personnage, tu lui fais subir ton comportement, il va agir comme toi tu l'entends. Tu le diriges. C'est pas quelqu'un, c'est toi. Parce qu'il n'est pas autonome le truc, c'est pas comme un chien obéissant, qui sait se gérer un peu quand tu t'en vas... Le chien, tu lui dis "assis" ou "couché", il le fait, alors que toi dans cette projection, tu agis et tu ressens des sensations à ce moment-là » (Michel).*

La difficulté de définir l'avatar en position d'extériorité ou d'intériorité par rapport au joueur est intéressante. De plus, l'idée d'une « voie dynamique » est à souligner : c'est bien d'interactivité dont il est question.

### ***Interactivité, incarnation, identification, procuration***

La nature, le degré, et les conséquences de l'identification du joueur à sa représentation dans le jeu varient en fonction des jeux<sup>380</sup>, mais aussi des joueurs, de leur niveau technique, de ce qu'ils « cherchent » et de ce qu'ils « mettent » dans leur activité ludique. Par exemple, la question du lien joueur-avatar se pose spécifiquement pour les jeux dits « violents », notamment les « *doom-like* »<sup>381</sup> où le joueur est enjoint à « tirer sur tout ce qui bouge ». Voici ce qu'en disent Simon et Michel (qui est assez hétéroclite dans ses goûts vidéoludiques) :

*« Effectivement t'as l'impression de... de shooter des gens, quoi ! Et c'est ça qui est jouissif aussi, c'est un truc que tu pourras jamais faire. C'est un truc qui est... tu vois buter un flic par exemple... Là tu le fais, par procuration. (...) Il n'y a pas de*

---

<sup>380</sup> Certains jeux donnent à voir un avatar à l'écran, de nature « humaine » ou autre, d'autres offrent une « vue subjective » où le joueur voit à l'écran ce qu'il verrait s'il était son personnage, c'est-à-dire par exemple sa main, son arme et les « méchants » qu'il doit tuer (*first person shooting games* : « jeux de tir à la première personne ») ; d'autres enfin, ne représentent que la situation que gère le joueur, par exemple une ville, une armée, une équipe de football ou même des éléments plus abstraits comme des carrés à emboîter.

<sup>381</sup> Du nom du jeu censé détenir la paternité de ce « genre » : *Doom* (« *Quake-like* » est parfois employé, si la filiation est plutôt accordée au jeu *Quake*).

*limites, tu tires sur tout le monde, t'as même pas besoin de connaître le pourquoi du comment » (Simon) ;*

*« Il a ce phénomène de procuration. Tu vis dans la peau de quelqu'un qui n'existe pas, avec des attributs que toi tu n'as pas. Dans Counter Strike, tu as des flingues monstrueux, tu as des bazookas... J'ai jamais tiré au bazooka, j'ai fait objecteur de conscience. Tu vois, je manipule des armes mais ce ne sont pas des vraies armes. Si tu me donnes un flingue dans la main, ça me fait flipper. Je sais à quoi ça sert, la facilité d'utilisation... Je le balance ! Tandis que là, ça ne me fait pas peur, c'est un peu comme se battre avec des épées en mousse, ça n'a aucune conséquence. Tu vois les chatons, quand ils s'amuse, ils ne se font pas mal parce qu'ils ont les griffes rétractées alors que quand ils vont à la chasse, ils vont vraiment sortir les griffes pour que le sang gicle. C'est la vraie vie, pas un jeu » (Michel).*

Se retrouve (surtout chez Simon) l'idée de la virtualité comme espace des « possibles impossibles », c'est-à-dire comme lieu et support de réalisation d'actes existant (tuer des gens) mais n'appartenant pas au réalisable dans la sphère de la normalité. Le jeu permet ce genre d'« excursion » déraisonnable, et le jeu vidéo d'autant plus, grâce à la force d'évocation de ses images de synthèse et à la force d'implication de l'interactivité sur laquelle il repose – l'« incarnation » qui induirait l'identification. Cependant, là encore, la distance, voire la réflexivité<sup>382</sup> viennent désamorcer le caractère provocateur du contenu du jeu. Dans les propos de Michel, apparaît également l'ambiguïté du jeu, dont l'innocuité au plan des conséquences « réelles » n'enlève rien à l'efficacité symbolique.

Son analyse de la « violence » d'un autre jeu, *Tomb Raider*<sup>383</sup>, où il s'agit d'entrer dans la peau (virtuelle) du personnage féminin de *Lara Croft*, est désamorcée par une approche ironique de la psychanalyse :

*« Bon, si on faisait une psychanalyse freudienne, alors là ça irait très loin... Phalliquement parlant, ça m'apporte peut-être d'avoir des armes dans un jeu vidéo... Peut-être qu'il y en a qui vont t'expliquer que Lara Croft est une femme avec des gros nichons et des flingues donc il y a des mecs qui vont être comme des dingues de pouvoir incarner ce personnage. Moi, je m'en fous » (Michel).*

Nicolas, à propos du même jeu, déclare de façon plus trouble :

*« Ce qui est attirant, c'est l'esthétisme du graphisme, enfin ce qui est attirant... [rires] On va pas tomber amoureux d'une image virtuelle ! – mais c'est vrai qu'on est attiré par une nana qui est bien foutue... Même si c'est très carré, son visage...*

---

<sup>382</sup> Il est bon de rappeler que les joueurs rencontrés ne sont plus des enfants. En outre, l'hypothèse peut être émise d'un lien entre leurs caractéristiques socioculturelles et leurs capacités à prendre la distance aux images [cf. Laurent TRÉMEL, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de monde*, Paris, PUF, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 2001].

<sup>383</sup> *Tomb Raider*, CORE design, Eidos Interactive, 1996

*ça reste quand même féminin, dans sa gestuelle, dans sa façon de marcher, c'est très féminin. Donc c'est marrant de faire marcher une fille. Mais dans le jeu on s'en fout complètement » (Nicolas).*

Si l'indépendance relative des préoccupations esthétique et ludique d'un jeu vidéo est soulignée, une certaine confusion règne quant au degré d'implication dans une réalité alternative, en l'occurrence le « changement » de sexe.

Dans le jeu « en solo », l'affrontement à un monde simple, dont les problèmes sont conçus pour être résolus et où les chances sont les mêmes pour tout le monde puisque les règles y sont explicites (ce qui n'est pas le cas du jeu social), semble aboutir à une augmentation de la confiance et de l'estime de soi. « *Ça doit pallier ton manque d'assurance dans la vie quotidienne au niveau professionnel ou personnel et ça te permet de te mettre en valeur, à tes yeux surtout* » déclare William : se retrouvent dans son discours les fonctions « compensatoires » attribuées classiquement aux jeux – et aux drogues. Pour autant, les mécanismes liés aux jeux vidéo, extrêmement composites dans leur offre comme dans leurs usages, ne sauraient se réduire à cette dimension.

Les rapports sont peu clairs entre le joueur, le jeu, et les personnages qui y sont mis en scène. La situation se complexifie avec les jeux en réseau<sup>384</sup>, où cette première ambiguïté se combine à toutes celles liant les autres joueurs à leurs avatars.

#### **1.1.4 La « révolution » du jeu réseau : la virtualité du jeu social**

Pour beaucoup, la spécificité du jeu vidéo réside dans le face-à-face dynamique avec cette machine *high tech* « à jamais du futur » : la possibilité de communiquer avec un objet immobile mais comportant une image en mouvement, signifiante, d'échanger des informations qui influent sur le cours des événements. L'interactivité implique directement la possibilité de jouer seul. Mais avec l'arrivée et le développement des jeux en réseau, la donne change<sup>385</sup>. Un feuilletage supplémentaire intervient : à la « réalité virtuelle » de l'expérience vécue dans l'interactivité, s'ajoute la double virtualité du jeu social médiatisé – virtualité inhérente à l'interaction humaine, ses

---

<sup>384</sup> Les jeux en réseau sont fondés sur un mode de présence « déréalisée » : les personnages évoluent au sein d'un même univers virtuel, mais les joueurs font face à leur machine, soit seuls chez eux, soit réunis physiquement dans une salle de jeux en réseau ou un espace aménagé pour une LAN (principe du réseau local), soit dans une situation intermédiaire, avec une connexion du jeu à Internet (principe du réseau global).

<sup>385</sup> Même si certains continuent à prédire au jeu vidéo un « destin » de solitude : des interviewés soulignent la radicalité de la médiation par la machine, qui perdure, même en cas de jeu collectif. Jouer à deux, c'est toujours être seul face à son écran. Ses considérations sont, dans une certaine mesure, généralisables à d'autres secteurs « touchés ».

présupposés et ses suppositions (espace des possibles), « épaissie » des incertitudes spécifiques à cette forme de médiatisation du lien.

### *A l'interactivité s'ajoute l'interaction*

L'interactivité avec la machine « intelligente » se double d'une interaction avec des protagonistes « réels », *via* leurs représentations numériques. L'humain ressurgit et avec lui son insaisissable fonctionnement. Il ne s'agit plus seulement de défier une intelligence artificielle et plus largement un programme informatique, mais *également* des sujets, adversaires ou partenaires dans le jeu. La réintroduction de l'humain dans le défi au jeu vidéo s'accompagne d'un grand bénéfice ludique : « *malgré tout, la technologie n'arrive pas à copier l'esprit humain* » (Luigi), « *l'ordinateur a tendance à être con* » (Alexandre), et « *avec l'entraînement, tu finis toujours par être plus intelligent que lui* » (Octave). La notion d'intelligence telle qu'elle apparaît dans les propos des joueurs inclut « *un côté psychologique* » (Damien) qui rend le « *comportement humain intéressant par le fait qu'il est imprévisible, incohérent, parfois complètement absurde* » (Michel) et qui fait dire à William : « *j'ai jamais vu un ordinateur qui puisse remplacer ça : le bonheur que tu as à jouer contre un adversaire humain* ».

Au bénéfice ludique s'ajoute un bénéfice social. Les sociabilités se créent, se continuent ou se modifient non seulement autour du jeu, de sa circulation, des performances qu'il permet de mesurer, mais également *en son sein*. Il peut s'agir de « classiques » relations sociales alors médiatisées par le réseau ou bien de pures relations d'avatars, qui ne font sens que dans l'univers virtuel qui les provoque, les structure et les met en scène. Dans le premier cas, ce sont par exemple des joueurs qui discutent en tant que tels à propos d'une stratégie à adopter pour réussir une mission, qui s'échangent des « trucs », des « tuyaux », avec une certaine distance au jeu (méta-communication) ; dans le second cas, les échanges sont totalement internes au jeu : par exemple, des soldats faisant remonter une information à leur hiérarchie, sous leurs pseudonymes militaires, dans un vocabulaire et un style idoines, et selon des règles strictes et préétablies. Toutes les combinaisons du lien social deviennent virtuellement possibles.



## *Un jeu sur soi et sur les autres*

Et la créativité refait son apparition, sous la forme d'un jeu identitaire et relationnel : « *Le plaisir est fondé sur l'interaction : il y a échange, c'est dynamique, au même titre que les jeux de société où tu fais intervenir d'autres intelligences. Tu agis sur le jeu, au même titre que le jeu agit sur toi* » (Michel). La réciprocité se décline entre dynamique de jeu et échange, mais c'est surtout la dernière phrase qui est intéressante : « *Tu agis sur le jeu au même titre que le jeu agit sur toi* ». Elle peut être lue au premier degré, en des termes purement ludiques, ou être entendue de façon plus large, en incluant des implications « subjectivantes » pour le joueur, mais aussi sociales (puisque le jeu, c'est aussi les autres, en réseau). Le jeu de miroirs se démultiplie : le « jeu sur soi » adjoint au regard du joueur sur lui-même (et éventuellement de ses homologues en présence) celui de ses partenaires de jeu, représentés par leurs avatars.

Pour illustration, lorsque Xavier, Michel, William et Octave jouent en réseau au bureau, à l'heure du déjeuner ou le soir, les équipes ne se forment pas au hasard : si la structure hiérarchique tend à disparaître dans le jeu, les clivages entre services demeurent. Les services techniques et commerciaux ne se mélangent pas, ils « s'affrontent ». Cependant, loin de renforcer les clivages professionnels, la pratique commune du jeu, même si les « camps » sont conservés, tend à désamorcer les conflits et à évacuer les tensions. En effet, elle permet à des sujets de se placer sur un autre plan, ou plutôt dans le contexte d'une autre légitimité, celle du jeu. Ainsi, elle fait valoir des « grandeurs »<sup>386</sup> dans des « mondes » alternatifs à celui de l'entreprise : les meilleurs dans le jeu ne sont pas forcément les mieux lotis dans la « vraie vie », et la pratique vidéoludique permet de rejouer les tensions en terrain neutre<sup>387</sup>.

## *Le jeu est virtuel*

De plus, l'idée même de *jeu* n'est pas éloignée du virtuel. Son « *pour de faux* » est une convention exprimant un certain rapport au réel, et le « *on ferait dire* » qui sert à le lancer indique un mouvement délibéré de création narrative et d'adhésion par la « croyance ». D'ailleurs, pour Coiffet, l'ambition technique du virtuel est de parvenir à

---

<sup>386</sup> Luc BOLTANSKI et Laurent THÉVENOT, *De la justification. Les économies de la grandeur*, Paris, Gallimard, 1991.

<sup>387</sup> TRÉMEL, dans son analyse des rôlistes (pratiquants des jeux de rôles) développe cette thèse [*Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, op. cit.*].

« faire *croire* que ce qui n'existe pas existe »<sup>388</sup>. Virtuel et ludique ont ainsi en commun un caractère de futilité gratuite et bénigne, et une capacité à brouiller les frontières entre différents statuts de l'existence, qui comportent plus ou moins de liberté, de plaisir, de risque et, finalement, d'authenticité... Dans une autre acception, le jeu est l'interprétation plus ou moins libre d'une œuvre artistique, musicale ou littéraire. Le joueur de jeu vidéo, évoluant « librement » au sein d'une structure totalement prédéfinie par un programmeur, serait dans ce cas à comparer au musicien suivant au plus près la partition tout en apportant ses compétences (et parfois son talent) à remplir la marge (le jeu) entre un parcours théorique et un choix d'interprétation. Pour le jeu en réseau, la métaphore pourrait être celle du théâtre<sup>389</sup>, opérante dans une optique « identitaire » d'expérimentation de soi à travers la prise de rôles et la validation par le regard d'autrui. Le virtuel vidéoludique est alors un espace des possibles identitaire et social<sup>390</sup>.

### **1.1.5 Synthèse et transition**

Le jeu vidéo se retrouve bien au cœur du virtuel : les dimensions ludique et sociale, envisagées comme modes « classiques » de potentialisation du réel, les connotations futuristes liées à l'informatique, l'image de synthèse et l'interactivité, lui permettent de réunir son sens premier et ses connotations nouvelles (liées à la *high tech*). Le temps du jeu à proprement parler emmène le joueur vers une expérience complexe et dense de sensations, de réflexions et d'émotions – parfois inédites – liées à la manipulation d'avatars désincarnés (pourtant appelés « incarnations ») évoluant dans des univers sémiotiques interactifs plus ou moins fantasmagoriques. C'est la « réalité virtuelle », qui sans totalement transcender la tension entre « réalité » et « virtualité », vient en cristalliser l'ambiguïté en synthétisant la tangibilité des ressentis et l'exotisme des univers, et constitue un levier pour penser le jeu vidéo comme expérience sensible à la fois individuelle et collective.

Le jeu vidéo, parce qu'il propose des images et des histoires, parce que ces images et ces histoires évoluent et parce qu'elles évoluent en fonction des actions du joueur, offre à ce dernier – en tant que sujet en construction – une complexité sensori-

---

<sup>388</sup> COIFFET, *Mondes imaginaires*, op. cit., p. 31.

<sup>389</sup> *MédiaMorphoses* n°3 : Qui a encore peur des jeux vidéo ? (dir. Geneviève JACQUINOT-DELAUNAY), 2001.

<sup>390</sup> La langue anglaise rend particulièrement compte de cette double dimension. Pour le « jeu de rôles » par exemple, qu'il soit informatique ou non, l'anglais « *roleplaying game* » se traduirait littéralement « jeu de jeu de rôles », précisément un degré de « jeu » supplémentaire – le premier jeu (*game*) exprimant l'idée d'une régulation de la pratique, le second jeu (*play*) celle d'un art de l'interprétation.

motrice particulièrement « impliquante » et donc particulièrement « puissante ». La création de sens est directement corrélée à des mouvements, des sensations, mais aussi des perceptions et des intentions – comme pour toute action sur un objet, dans une épaisseur et une actualisation spécifiques.

L'objet jeu vidéo n'apparaît pas être un objet comme les autres : il semble pourvu d'une grande force de représentation, doté d'une certaine « intelligence », et réactif – autant de qualificatifs dont les objets matériels sont classiquement dépourvus. Agir sur lui implique d'interagir avec lui, ce qui pourrait être affirmé de toute relation sujet-objet mais sous d'autres formes : l'implication d'images et de mots induit une différence de nature avec certains objets (comme une chaise ou une fenêtre) ; l'interactivité ludique et technique une différence de degré avec les autres objets iconiques ou graphiques (le livre ou la télévision par exemple) ; l'autonomie relative de ses univers symboliques une différence de nature avec les objets dits « communicants » (comme le téléphone).

Reste à examiner par quels mécanismes l'interactivité dans l'action parvient à unir articulation du sens et des sens. Car au-delà des caractéristiques de l'objet jeu vidéo, la « réalité virtuelle » invite à une réflexion sur l'intrication des dimensions physiques, psychiques et sociales du joueur en action. Il s'agit maintenant de comprendre, du point de vue du sujet agissant, les mécanismes de fonctionnement de cette expérience de quasi ubiquité : ressentir ici (dans mon corps) une action se déroulant ailleurs (dans un univers « virtuel »), ressentir ailleurs (dans mon avatar) une action ayant lieu ici (sur le clavier, sur la manette).

## **1.2 Spécificité de l'action sur l'objet : le corps comme sujet incarné**

---

Les liens entre « réalité virtuelle » et matérialité ne sont pas simples. A cheval entre le monde des « choses » que la main saisit et celui des « non-choses » que le bout des doigts programme et active<sup>391</sup>, « curieuse union du mouvement et de l'immobilité »<sup>392</sup>, la « réalité virtuelle » est une fusion éphémère entre un ressenti

---

<sup>391</sup> Vilem FLUSSER, *Choses et non-choses. Esquisses phénoménologiques*, Paris, Editions Jacqueline Chambon, coll. « Rayon Philo », 1996.

<sup>392</sup> RIGAUT, *Au-delà du virtuel*, op. cit., p. 149.

« réel » en interaction avec un monde « virtuel », qui constitue l'essence même du jeu vidéo (en tant que pratique).

De son côté, la matérialité entretient un rapport ambigu à la « réalité » et encore plus à la « réalité virtuelle ». Elle apparaît souvent, *via* les perceptions sensorielles (notamment tactiles et visuelles), comme preuve tangible de l'authenticité d'une expérience vécue. Elle renvoie alors à la fois aux caractéristiques physiques des objets et aux capacités techniques des corps des sujets. Dans un premier temps, elle se place clairement dans le pôle « réalité » en tension avec le pôle « virtualité » ; ensuite, la convergence des approches de l'expérience vidéoludique vers la notion de « réalité virtuelle » casse cette opposition et se fait symptomatique d'un agencement de choses matérielles et immatérielles, au cœur duquel des indices permettent de localiser la « force » subjectivante de la pratique.

D'abord, la dimension « physique » de l'activité vidéoludique sera établie, et ses multiples ressorts analysés – pour aboutir à un portrait du joueur comme un sujet incarné, en relation dynamique avec le monde qui l'entoure, travaillant sur les actions de son corps pour parvenir à en étendre les sensations, en démultiplier les configurations. Puis le concept d'« incorporation » permet de penser le rapport, dans l'action, du sujet incarné à l'objet matériel, et l'extension du corps perceptif qui en résulte. Son application au jeu vidéo vient interroger le rapport sujet-objet dans ses liens aux drogues et dépendances et la possibilité de le penser comme rapport de force.

### **1.2.1 Le joueur a/est un corps**

Dans les imaginaires de la science-fiction et des hautes-technologies, le joueur de jeu vidéo présente deux facettes : d'un côté, le joueur misanthrope, au corps atrophié et dont l'esprit se projetterait intégralement dans l'univers informationnel et onirique du jeu<sup>393</sup> ; de l'autre, le joueur-robot, à l'entendement « évaporé » et dont le corps se ferait prothèse d'un jeu-machine<sup>394</sup>.

---

<sup>393</sup> Etienne BARRAL, *Otaku. Les enfants du virtuel*, Paris, Denöel, 1999.

<sup>394</sup> Philippe BRETON, *La tribu informatique. Enquête sur une passion moderne*, Paris, Métailié, 1990, pp. 51 et 62 et *A l'image de l'Homme. Du golem aux créatures virtuelles*, Paris, Le Seuil, 1995 ; Patrice FLICHY, *L'imaginaire d'Internet*, Paris, La Découverte, coll. « Sciences et société », 2001, pp. 176-8 ; RIGAUT, *Au-delà du virtuel*, *op. cit.*, p. 223.

### *Un joueur « virtuel » ? Un corps passif ?*

Dans le premier cas, le sujet se trouve pour ainsi dire « virtualisé », vidé de sa chair, dans le second cas plutôt « mécanisé », réduit à sa chair : quoi qu'il en soit en perdition dans l'hybridation à la machine.

**Fig. 13 – Affiche publicitaire dans le métro parisien : l'hybridation à la machine**



*Quand j'arrive sur le quai du métro ce soir-là, j'ai l'impression d'avoir face à moi un résumé en images des discours entendus sur le terrain. La publicité condense souvent les imaginaires contemporains les plus saillants, et le fait souvent par « effet de choc ». Ici, l'hybridation corps-machine trouve une illustration particulièrement dérangement dans la substitution d'un objet technique et ludique à la matrice originelle. Certes la « nouvelle génération » a été nourrie au « biberon » du jeu vidéo, mais l'aspect troublant de l'image se situe peut-être surtout dans la manette et l'idée de manipulation qu'elle induit.*

Le dédoublement et le cloisonnement des compétences physiques et psychiques du joueur tels que les envisage l'imaginaire de la science-fiction laissent entrevoir un paradoxe : le corps en général est au cœur des enjeux – c'est d'incarnation dont il est question, la « réalité virtuelle » permet l'extension, la multiplication et l'alternance des corps – mais le corps du joueur est mis de côté, soit qu'il se trouve délaissé car ne souffrant pas la comparaison avec des dispositifs techniques plus performants, soit qu'il

se trouve totalement « instrumentalisé ». Dans les deux cas, il apparaît comme assez passif (« démis de ses fonctions » ou animé, mais « de l'extérieur » de la conscience).

### *Des sensations « physiques »*

Pourtant, la présence de « séquelles » touchant le corps (surtout les yeux et les mains) constitue le témoignage direct de son implication. Outre ces modifications du corps matériel (au sens d'un corps biologique, regardé d'un œil médical), d'autres apparaissent sur le plan sensoriel (notamment pour la vue, avec des effets de persistance rétinienne, par exemple). De plus, la douleur surgit parfois pour rappeler au joueur qu'il a participé de tout son corps au jeu. Maux de tête, de dos, problèmes oculaires, courbatures, peuvent constituer autant de conséquences directes d'une session. Elles tendent à montrer la nature physique de la pratique du jeu vidéo. De même, un regard sur les effets immédiats du jeu vidéo, c'est-à-dire l'état dans lequel il met le joueur, révèle un engagement total du sujet, et notamment du sujet incarné. Loïc livre une description détaillée des sensations éprouvées juste après l'arrêt d'une session d'un jeu particulièrement « énervant » :

*« C'est vrai que quand j'arrête un jeu, c'est vraiment "pfououuu", la décontraction... J'ai du mal. Il me faut cinq minutes pour reprendre un rythme cardiaque normal. Après deux heures de jeu, il me faut facilement une demi-heure pour me calmer. Personnellement, je ne conçois pas de jouer et d'aller me coucher après. Je suis trop énervé, trop speed » (Loïc).*

Durant le jeu lui-même, le joueur est stimulé, tant au niveau de son attention que de ses perceptions intellectuelles, émotionnelles, voire affectives. Le simple fait de jouer peut lui procurer du plaisir, remporter une victoire le transporter... parfois jusqu'à l'énervement. Cet état de tension se révèle ambivalent, car de l'engouement au stress, le pas est vite franchi : « *Il y a vraiment un moment où j'arrive à mon maximum d'excitation et où je sens qu'après ça va m'angoisser, si je vais plus haut, je vais pas être bien...* » (Alexandre). Cet engouement ludique est ressenti physiquement.

Outre ces formes de plaisir et de déplaisir liées à des aspects purement ludiques, un autre type de ressenti peut être envisagé : les émotions, le stress, font partie de ces phénomènes impliquant diverses facettes de l'homme. Elles peuvent être nombreuses lors de la pratique d'un jeu : la joie, la peine, mais surtout, reine des émotions dans le domaine des jeux vidéo – la peur. D'après les joueurs eux-mêmes, la suprématie des jeux violents et effrayants serait un choix commercial de facilité : la peur serait

l'émotion de base, et en tous cas la plus aisée à provoquer. Quoi qu'il en soit, ses manifestations sont visibles : « *Si tu sursautes c'est quand même que pendant l'espace de quelques secondes, t'es vraiment dans le truc, t'as eu peur !* » (Charles). Le fait de ressentir des émotions – se situant à la fois aux niveaux intellectuel, psychologique, mais aussi physique, à la jonction du « naturel » et du « culturel » – témoigne d'une autre forme d'engagement du sujet incarné dans la pratique du jeu vidéo, et peut-être surtout de certains jeux vidéo : jeux d'aventure et d'action-aventure, jeux de simulation, jeux de sport (notamment les *first person shooting games*).

Les joueurs évoquent aussi des impressions de fluidité et de déplacement très proches de ce qu'ils peuvent ressentir dans des situations « réelles » :

*« On retrouve des sensations qu'on a quand on joue au foot. On est le joueur qui a le ballon, on en voit un sur le côté, et on a vraiment l'impression de lui faire la passe, dans le mouvement... C'est des sensations de regard. Le foot, ça passe par le corps, mais les sensations c'est au niveau des mouvements. Quand tu fais une passe de foot à quelqu'un dans le jeu, tu retrouves facilement la sensation, même si elle est plus abstraite, c'est la même chose »* (Ludovic).

Le corps perceptif du joueur s'étend aux actions « internes » au jeu : ce n'est plus le clavier sous ses doigts qu'il ressent, mais le ballon (virtuel) qu'il passe à son co-équipier (virtuel)<sup>395</sup>.

De plus, tout se passe comme si, inversement, les actions virtuelles (« internes » au jeu) s'étendaient « à l'extérieur de l'écran » : le joueur se balance latéralement en fonction des tournants d'un circuit, il s'incline ou se relève pour accompagner (encourager ?) une accélération ou un freinage, il grimace, il mimique, etc. L'observation de ces mouvements « parasites » – incontrôlés et inutiles du point de vue de l'optimisation de la performance – donnent à voir un joueur dont le ressenti l'envahit assez pour qu'il ne puisse en réprimer les manifestations « purement » physiques, comme si son corps échappait parfois au contrôle du joueur.

C'est bien de « réalité virtuelle » qu'il s'agit, l'entre-deux d'un ressenti « réel » dans un monde « virtuel », d'un ressenti « virtuel » dans un monde « réel ». Cette expérience apparaît comme un état-limite, reposant sur un équilibre fragile.

---

<sup>395</sup> Ce mécanisme pourrait être lié à l'alchimie des différentes perceptions sensorielles (« synesthésie ») lors de l'évaluation de situations instables et à la place de la vue comme « chef d'orchestre » des autres sens (y compris et surtout le vestibulaire).

### *Des « outils » qu'on oublie, mais qui ne sont pas sans défaillance*

Si la plupart des temps du jeu donnent à voir un sujet impliqué dans toute la complexité de ses dimensions physiques et psychiques, certains moments sont au contraire de l'ordre de la rupture, parfois du morcellement. Le fait, ou du moins le sentiment, de ne plus « assurer » est fréquent au sein des témoignages recueillis. Des expressions telles que « *physiquement, ça suit plus* » (Charles) ou telles que « *C'est le corps qui lâche* » (Maxime) ont été utilisées. Quelques-uns ont même témoigné d'endormissement devant le jeu, par exemple en allant « *jusqu'au bout des nerfs* » (Loïc). Le corps est mis à rude épreuve.

Toutefois, la plupart du temps, ce fort engagement implique d'abord une forme d'« oubli » du corps. C'est généralement lors des pauses et des arrêts dus au jeu lui-même (chargement d'un niveau supérieur par exemple) que le joueur se rend compte à quel point il a occulté certains de ses aspects pourtant fondamentaux, comme la soif, la faim et autres besoins naturels. Une sorte de retour du corps physiologique est ainsi observable dans les moments de décalage, de peine ou de dysfonctionnement.

De façon similaire, la présence des objets devient flagrante quand ils gênent ou semblent résister : un blocage mécanique, une incompatibilité technique, une manette défaillante, un bruit étrange, un cordon manquant, sont autant d'exemples où l'objet se fait remarquer plus qu'à l'accoutumée. L'objet apparaît également dans toute sa matérialité lors de ses déplacements. C'est un phénomène qu'avaient observé Dominique Desjeux, Anne Monjaret et Sophie Taponier dans leur étude du déménagement, dans un chapitre intitulé *Le poids de la matière dans la circulation des objets* : « Avec le déménagement, la matérialité des objets devient un des éléments clés du jeu social. Elle devient un des éléments centraux des calculs et des stratégies des acteurs. Dans la vie de tous les jours le poids de l'armoire à vêtements joue peu dans le jeu des interactions familiales. Dans un escalier étroit le poids, la longueur, la hauteur, le volume occupent tout le devant de la scène sociale. Son déplacement demande la mobilisation d'une forte compétence professionnelle et d'une bonne capacité à « manager » et à coordonner une équipe humaine. Le déplacement est lui-même rendu possible grâce à des objets comme les cartons ou les moyens de transport, comme un camion ou une voiture. Les objets du transport deviennent à leur tour les révélateurs de l'importance de la matérialité, avec le poids, le volume et la fragilité des objets, associée, dans le cas du déménagement, à une temporalité courte et un budget limité



(...)»<sup>396</sup>. Pour les jeux vidéo, c'est, par exemple, quand il s'agit de relier plusieurs ordinateurs en réseau dans un même lieu que la prise de conscience du poids et de l'encombrement de la machine se fait :

*« L'ordinateur, c'est un peu plus compliqué. Tu vois la taille... Quand tu l'emmènes, c'est pour un petit bout de temps. Tu vas pas prendre ton ordinateur pour aller jouer deux heures chez un copain. C'était plutôt à des moments où on avait rien à faire avec notre ordinateur, on les laissait dans la même pièce, en réseau, soit chez l'un, soit chez l'autre... peut-être quinze jours, après on les reprenait chez nous parce qu'on avait un peu de travail à faire et on se mettait à la Play Station<sup>397</sup> » (Loïc).*

Outre le poids ou l'encombrement, le bruit peut peser comme facteur dans des stratégies impliquant les objets : *« J'ai un portable donc je peux jouer dans n'importe quelle pièce de la maison. J'évite de jouer dans la chambre parce que quand ma copine dort, la soufflerie de l'ordinateur la gêne » (Luigi).*

### *Un sujet en relation dynamique au monde*

Cependant, comme le corps, les objets n'apparaissent jamais seuls. Bien souvent, là où un objet se fait remarquer parce qu'il fonctionne mal, c'est une rupture d'harmonie dans un système complexe où les sujets et les objets se côtoient à laquelle on a affaire, plutôt qu'à une réelle défaillance matérielle, même si cette dernière cause peut être invoquée par le joueur de mauvaise foi : *« Robin, quand il perd, il devient fou ! Il crie : "Ma manette est nulle ! Il y a un faux contact !" » (Charles).* Des joueurs reconnaissent implicitement dans la pratique du jeu vidéo un système dynamique entre joueurs et machines. Le degré d'harmonie dans ce système dynamique, ou de « stabilisation » plus exactement, varie. C'est surtout quand il est faible qu'il se remarque, c'est-à-dire généralement en début de « rencontre » avec le jeu : *« C'était le dernier jeu de combat qui était sorti, c'était un truc super paraît-il, enfin... Et non, j'y arrivais pas, j'arrivais pas du tout à coordonner en fait. C'était sur une Play Station aussi, mais j'arrivais pas en même temps à regarder et à réfléchir à ce qu'il fallait faire... » (Zoé).* Pour certains, il est clair que l'adéquation avec la machine est nécessaire au jeu. Par exemple, Octave a en quelque sorte optimisé son lien à l'objet matériel en modifiant ce dernier :

---

<sup>396</sup> DESJEUX, MONJARET, TAPONIER, *Quand les Français déménagent*, op. cit., pp. 180-1.

<sup>397</sup> Marque de consoles. Le terme est utilisé par extension pour désigner la console en elle-même.

*« Récemment j'ai changé de touches parce que j'avais une combinaison : se baisser, sauter et avancer en même temps. Et c'était avec mon petit doigt que je faisais le baisser et elle était beaucoup trop basse, c'était trop long c'était la touche contrôle. Alors je suis passé sur shift. Sur contrôle si je jouais une demi-heure après j'avais des crampes dans la main. La configuration clavier n'était pas bonne » (Octave).*

De plus, si le rapport dynamique à l'objet est primordial pour le sujet incarné, comme le montrent les exemples ci-dessus, la relation aux autres sujets ne saurait être négligée. En guise d'illustration, la mise en espace du jeu, *i.e.* l'installation matérielle des objets et sujets partie prenante du jeu, demande une gestion impliquant un sujet incarné, en action, en relation avec un espace-temps, des objets, des homologues. Maxime explique :

*« Tu t'installes de façon à être en face de l'écran quand c'est toi qui joues. Quand on est deux, on s'installe bien, tranquille, les deux en face de la télé avec la manette. Quand on est plein, ça tourne : soit on bouge, soit c'est la manette qui bouge » (Loïc).*

Il exprime un désir certes d'ergonomie et de confort, mais presque de concordance entre les protagonistes, les objets, les espaces et les temps de la pratique, alors à considérer dans son originalité – celle d'un face-à-face sur le mode d'un côté à côté.

A travers ces quelques exemples, le corps, indissociable du sujet, apparaît comme engagé dans le jeu vidéo : il jouit, souffre, peine, ressent, décroche... ; il est vivant, dans l'action, en contact avec la matière et autrui, et constitue le sujet, enchâssé dans une histoire individuelle, sociale et culturelle. Pour reprendre les mots de Warnier : « On n'a pas un corps-viande agissant de manière extérieure et transitive sur une matière inerte, y compris la matière de son propre corps (...) On a un sujet qui fait corps avec les éléments pertinents de son environnement sensori-affectivo-moteur. (...) C'est un universel. »<sup>398</sup>.

### **1.2.2 Les mécanismes de l'engagement du corps dans la pratique**

Il s'agit maintenant de comprendre les modalités de l'implication du sujet agissant et d'analyser leurs rôles dans l'activité ludique, puis au-delà dans la construction de la « réalité virtuelle » et encore au-delà, dans la construction de ce sujet en retour. Comment les joueurs parviennent-ils à ressentir une véritable extension de

---

<sup>398</sup> Jean-Pierre WARNIER, « Les jeux guerriers du Cameroun de l'Ouest », *Techniques & Cultures* n°39, 2002, p. 180.

leur corps vécu ? Des émotions intenses et des sensations inédites devant le monde virtuel qu'ils pénètrent ? Comment construisent-ils au fil du jeu une histoire où ils se sentent totalement impliqués ?

### *Bien jouer et y prendre du plaisir comme fruits d'une « incorporation » du jeu*

A partir d'un certain stade de maîtrise du jeu, le niveau de conscience réflexive diminue, les mains semblent s'activer seules, hors de tout contrôle délibéré. Effectivement, pour le sujet en action, l'impression est de commander directement son « avatar » et non les mouvements de ses doigts. Particulièrement dans certains jeux, action et absence de réflexion se combinent pour une pratique efficace : « *J'aime les jeux de combat pour la dose de stress que ça apporte, le doigt collé sur la manette... c'est que des réflexes, il n'y a pas un moment de réflexion.* » (Loïc). Dans un autre style, mais demandant également une forte réactivité du joueur, *Tetris*<sup>399</sup> doit être joué sans y penser : « *C'est un jeu de rapidité et de déconnexion complète du cerveau. C'est vraiment un jeu mécanique. Faut pas penser pour y arriver bien, faut vraiment rentrer dedans, il y a un truc de robotisme un peu* » (Axèle). De façon plus générale, les joueurs insistent sur l'absence de réflexion comme corollaires à l'automatisation des gestes.

De ce fait, la maîtrise technique du jeu peut être considérée comme l'aboutissement d'un processus d'« incorporation » : tel le conducteur automobile n'ayant plus à réfléchir pour passer les vitesses, le passionné de jeu vidéo a acquis un ensemble de « stéréotypes moteurs » ou d'« algorithmes moteurs »<sup>400</sup> qui ont « pour résultat une grande économie d'énergie (...) de sorte que le moi conscient puisse se dégager de l'action et s'investir ailleurs »<sup>401</sup>. Jouer, bien jouer et accéder aux plaisirs de la maîtrise technique impliquent un « oubli » du corps en action, voire *dans* l'action, à tel point que « ça » joue plus que « je » ne joue. L'attention ainsi dégagée peut être consacrée à autre chose : par exemple discuter durant des phases de jeu parfaitement automatisées ; le plus souvent se concentrer intensément sur les informations ludiques sans cesse renouvelées à l'écran.

---

<sup>399</sup> *Tetris*, Tengen, 1989.

<sup>400</sup> Le « stéréotype moteur » est une réponse à un milieu ne laissant aucune place à l'incertitude, quand l'« algorithme moteur » conserve une capacité d'adaptation [PARLEBAS, *Jeux, sports et sociétés*, op. cit., pp. 395-8].

<sup>401</sup> WARNIER, *Construire la culture matérielle*, op. cit., p. 12.

Le corps perceptif est au centre d'une des modalités d'appropriation, l'incorporation. Il y apparaît comme « élastique » dans l'action et plus encore la répétition de l'action. Il ne se limite plus aux frontières de la peau mais jouit d'une capacité d'extension aux objets qui l'entourent et dont il a pris l'habitude, dont il connaît toutes les caractéristiques et avec lesquels il a développé des automatismes<sup>402</sup>. Le conducteur « sent » sa voiture jusqu'au bout des pneus<sup>403</sup>, l'aveugle perçoit le bout de sa canne et non sa main sur la poignée de cette canne<sup>404</sup> ; le joueur « se projette » dans son avatar et ses perceptions ne s'arrêtent pas au bout de ses doigts, sur le clavier ou la manette. Voyons dans quelle mesure ces mécanismes sont comparables et généralisables.

### *Un premier palier technique : le matériel*

L'habitude et ses routines sont bien à analyser en termes d'action, de réaction, d'ajustement et de répétition. D'après Warnier, « faire corps » avec l'objet, c'est avoir incorporé sa « dynamique », « à titre de prothèse dans une conduite motrice »<sup>405</sup>. Reste à comprendre ce que peut signifier « incorporer la dynamique » d'un jeu vidéo.

La connaissance est d'abord celle du matériel, l'« incorporation » celle des caractéristiques physiques de l'objet telles qu'elles se donnent et se construisent dans l'action – d'où des transferts de compétence possible, de et vers l'informatique générale<sup>406</sup> :

*« L'expérience c'est l'utilisation d'un ordinateur, l'élément de la souris, les touches. Par exemple sur Half Life, tu as la souris : les deux boutons de la souris plus la molette à maîtriser. Sur le clavier, tu as avant, arrière, gauche, droite, mission, objet, torche, se baisser, sauter, et après toutes les armes – tu dois en avoir une dizaine – donc ça fait une vingtaine de touches, plus la souris et les boutons. Donc quand t'arrives à manier ça à peu près bien, ça peut servir ailleurs, enfin pour d'autres jeux ça sert forcément, même si c'est pas les mêmes touches, tu sais te servir de tes doigts sur un clavier. Comme sur les pads<sup>407</sup> des Play Station, tu sais*

---

<sup>402</sup> Cette réflexion sur le corps et son rapport aux objets matériels trouve ses racines dans les intuitions géniales de MAUSS, un des premiers, en ethnologie, à ne pas réduire le corps à sa dimension symbolique.

<sup>403</sup> WARNIER, *Construire la culture matérielle*, op. cit.

<sup>404</sup> Paul SCHILDER, *L'image du corps*, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1980.

<sup>405</sup> *Construire la culture matérielle*, op. cit., p. 10.

<sup>406</sup> Il est notable que ces routines viennent s'inscrire dans des corps déjà socialisés, notamment à la pratique de l'informatique, mais qu'elles peuvent aussi venir initier un processus d'« acculturation technologique » [*MédiaMorphoses* : Qui a encore peur des jeux vidéo ?, op. cit., p. 22], d'où des enjeux forts au niveau socioculturel.

<sup>407</sup> Type de manette.

*t'en servir... après c'est des traductions, des conversions, telle touche pour telle action, t'es capable d'appuyer sur quatre ou cinq touches en même temps » (Octave).*

Cette phase d'appropriation du matériel ne reste pas en mémoire, mais ressurgit lors des changements de supports, de marques, et dans une moindre mesure de modèles (les marques restant fidèles à leur standard). La découverte d'un jeu est une autre occasion de reprendre conscience de ses actions, non pas tant sur des boutons que sur des commandes, voire des organes de communication avec la machine<sup>408</sup>. La pleine conscience du mouvement des doigts sur le clavier ou sur la manette revient alors pour un temps<sup>409</sup>, plus ou moins long selon l'expérience :

*« Plus on joue et plus c'est facile après d'appriivoiser un nouveau jeu. Parce que... même le fait de maîtriser un jeu de voitures, le fait d'apprendre à le maîtriser par rapport à l'outil de la manette, ça aide après à se transposer même sur un jeu de combat qui n'a rien à voir. Et on voit les gens qui jouent beaucoup, quand ils commencent un jeu auquel ils n'ont jamais joué, ben, très vite, ils vont quand même y arriver. En fin de compte, quand on t'explique les choses, c'est pas très compliqué, mais il faut l'incorporer au niveau du geste et s'en faire un habitus de base » (Ludovic).*

Si les commandes ne sont pas transférables entre différents jeux, la faculté d'acquisition augmente avec la quantité d'apprentissages effectués auparavant.

Les stratégies varient. Le travail du joueur sur sa propre gestuelle se déroule de manière plus ou moins structurée. L'acquisition des automatismes peut se faire sur le tas, au *feeling*, ou à l'inverse, de manière très méthodique :

*« Si c'est un jeu que j'ai envie de faire, je vais passer le temps qu'il faut pour me rappeler que dans ce jeu-là, c'est telle ou telle touche et apprendre aux doigts, parce que les doigts font les gestes automatiquement. Donc je vais apprendre que c'est ZWX. C'est ça qu'est rigolo aussi, c'est que quand t'y arrives, t'oublies ça. Quand tu fais que regarder l'écran et que tes mains elles ont appris » (Axèle).*

Il s'agit bien d'« apprendre par corps »<sup>410</sup> un jeu vidéo avant de pouvoir véritablement y jouer. Cette « prise en main » constitue l'échauffement plus que le coup d'envoi de la partie. Elle implique l'idée qu'un certain temps est nécessaire pour arriver à une « incorporation » complète, qu'une volonté consciente peut se maintenir jusque

---

<sup>408</sup> « Les touches sont des mécanismes qui permutent et rendent visibles des symboles : voyez les pianos et les machines à écrire. » [FLUSSER, *Choses et non-choses*, op. cit., p. 106].

<sup>409</sup> Vincent MABILLOT, « Mises en scène d'interactivité », *MédiaMorphoses* : Qui a encore peur des jeux vidéo ?, op. cit., p. 48.

<sup>410</sup> FAURE, *Apprendre par corps*, op. cit.

tard dans le processus, en tous cas qu'un effort est à fournir, et enfin l'idée que la technique acquise, « l'incorporé » est source de satisfaction et de plaisir.

Le thème du temps nécessaire à l'apprentissage du jouer ou d'un jeu en particulier revient dans plusieurs entretiens, soit directement, soit par le biais de la notion d'expérience, qui signifie plus que du temps passé mais l'implique cependant en amont. Le temps nécessaire à l'« incorporation » peut aussi être un repoussoir à la pratique d'un type de jeux, alors considéré comme trop « technique » :

*« Il y a des jeux, genre des jeux de combat, où il y a plein de coups hyper compliqués, il faut appuyer sur plein de touches différentes dans un enchaînement bien particulier pour faire tel ou tel prise, donc là c'est un peu pénible. Moi, j'aime pas, parce que je veux m'amuser tout de suite, c'est pas un truc auquel je consacre trop de temps non plus. (...) Je crois que c'est pour ça, entre autres, que les filles ne jouent pas : elles ont pas envie de s'embêter à essayer, parce que n'importe quel jeu, même si c'est pas un jeu de combat, il faut y jouer un minimum avant de réussir à jouer un peu bien. Elles ont pas envie d'y passer du temps et de faire l'effort » (Thierry).*

D'une manière générale, il n'est pas étonnant que la question du temps surgisse, dans la mesure où seuls l'entraînement et la répétition des gestes sont susceptibles d'aboutir à une « incorporation » ; c'est le « fait d'usage » pour Mabillot<sup>411</sup> qui traite de la « réalité virtuelle », la « micro-répétitivité » fondatrice pour Kaufmann<sup>412</sup>, qui se situe sur l'habitude en général.

Très en lien avec celui du temps nécessaire à l'« incorporation », le thème de l'effort à fournir, de la volonté mise en œuvre, est intéressant en ce qu'il est au cœur du processus : la conscience réflexive disparaît peu à peu, et, du fait de sa nature réflexive, se rend compte de sa disparition et même la souhaite. Ce phénomène est analysé par Kaufmann, qui considère l'« incorporation » comme une phase succédant à l'intériorisation de schèmes et caractérisée par une baisse de la réflexivité : « Mais le problème de cette intériorisation est de rester trop consciente : le schème est intériorisé sous forme cognitive. (...) Mais à ce stade préalable à la véritable incorporation, le schème d'action, clairement intériorisé dans les pensées, semble faire face à un corps refusant de lui obéir. (...) La victoire prenant la forme paradoxale d'une mort de la pensée ; de la pensée réflexive et même de l'auto-persuasion. L'"incorporation" marque en effet la fin de tout ce travail intellectuel ; le nouveau savoir est enregistré dans la

---

<sup>411</sup> MABILLOT, « Mises en scène d'interactivité », *op. cit.*, p. 45.

<sup>412</sup> KAUFMANN, *Ego, op. cit.*, p. 158.

mémoire cachée comme cadre "inquestionnable" de l'action future. (...) Le corps a été dressé au nouvel exercice et est devenu obéissant, il suffit de le lancer dans le mouvement par un bref ordre, un soupçon d'effort sur soi. »<sup>413</sup>. D'un autre côté, pour Warnier et les chercheurs de *Matière à Penser*, l'« incorporation » n'est pas systématiquement liée à une intériorisation préalable et peut se faire dans un corps à corps avec la matière plus direct et plus improvisé. Si cela ne semble pas être le cas pour Axèle, qui essaye délibérément « *d'apprendre aux doigts* », c'est une lecture du processus de l'« incorporation » certainement plus adaptée dans le cas de joueurs qui agissent au *feeling*, en s'attaquant frontalement à un univers ludique.

Quant au thème du plaisir, il est lui aussi récurrent. Le fait d'atteindre le stade de l'automatisme, où la conscience s'éclipse pour laisser « parler » les mains, constitue une source de plaisir. D'abord, c'est une définition par défaut qui émerge :

*« Quand tu plantes tout le temps, tu t'amuses pas. Il faut un minimum maîtriser le jeu, parce que sinon tu bloques, t'avances pas du tout dans le jeu, ou alors imagine, tu fais une course de voiture, tu te manges tous les bords... »* (Thierry).

La période d'apprentissage est considérée ici comme du « non-jeu » dans la mesure où l'amusement n'y est pas forcément « automatique ». Une « incorporation » minimale de la dynamique du jeu semble être un préalable :

*« Le plaisir, c'est la sensation de maîtriser, quand on connaît bien un jeu et qu'on a la sensation de faire un peu ce qu'on veut avec son véhicule, par exemple »* (Loïc).

### ***L'interface et le gameplay***

Le second palier de l'« incorporation » est ainsi l'« interface », le système d'exploitation qui permet la circulation d'informations entre l'utilisateur et le logiciel (terme usité dans le domaine de l'informatique générale). L'interface a d'abord désigné les « organes matériels de communication » (écran, clavier, souris, manette), puis s'est étendue à une abstraction, « l'organisation logique de l'application », autrement dit le mode de dialogue avec la machine et son efficacité<sup>414</sup>. Dans le cas du jeu, le terme de *gameplay* est employé pour désigner cette face « numérique » de l'interface.

Les « incorporations » varient selon les interfaces et les *gameplays*, de l'automatisation de nombreuses actions complexes reproduites à l'identique et selon un

---

<sup>413</sup> *Ibid.*, pp. 165-6.

<sup>414</sup> Jean-Louis WEISSBERG, *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques. Pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*, Paris, L'Harmattan, coll. « Communications », 1999, p. 29.

même rythme (combinaisons de touches, notamment sur les jeux sur console), à l'optimisation de la rapidité et de la précision d'un geste simple commandant le mouvement d'un curseur sur un écran (généralement par une souris, pour des jeux sur ordinateur). Il y a comme un effet de proportionnalité inverse entre complexité du *gameplay* et complexité de l'action. Si la plupart des jeux reposent sur un seul *gameplay*, certains en combinent plusieurs par phases, de sorte qu'ils induisent des temps de jeu différents, plus ou moins « techniques » et plus ou moins « intellectuels ». Mais de façon stéréotypée, le découpage s'opère plutôt entre jeux sur ordinateur et jeux sur console<sup>415</sup>.

Par exemple, la série des *Warcraft*<sup>416</sup>, emblématiques des jeux de stratégie sur ordinateur, présente un *gameplay* relativement simple quant aux actions requises de la part du joueur : toutes les commandes sont affichées à l'écran et les seules conduites motrices observables se limitent à celles d'une main sur la souris et de l'autre sur les flèches de direction du clavier pour faire défiler la carte de jeu. L'expertise technique liée au jeu consiste plus en l'optimisation d'une « incorporation » déjà acquise (mouvement et clic de souris) qu'en l'apprentissage d'une compétence nouvelle. Elle est « compensée » par une forte demande du jeu au niveau tactique, comme si réflexion et action s'excluaient quant à leur mise en œuvre mais pouvaient se valoir sur le plan ludique (et faire l'objet d'un choix). A l'inverse, *Tekken*<sup>417</sup>, jeu de « baston » par excellence, est l'exemple type d'un jeu à interface logicielle simple : la complexité se situe moins dans le programme que dans la réalisation des combinaisons de touches, leur *timing* (choix du moment où placer le coup) et le rythme interne de leur exécution. L'« incorporation » se fait ici en termes de capacité à reproduire automatiquement un nombre très important d'actions complexes, dont le choix s'opère à un niveau infra-conscient et d'enclencher leur réalisation de façon pertinente – puisque dans la grande

---

<sup>415</sup> L'architecture interne d'une console lui permet de supporter des calculs graphiques très importants, contrairement à un ordinateur de même génération, contraint par des exigences de polyvalence. Ainsi, les jeux typés « arcade » (linéarité du temps du jeu et de l'action du joueur, rapidité et fluidité du déroulement de l'action, donc des gestes, mode de résolution « instinctif » des problèmes, graphisme dernier cri) se retrouvent en règle générale sur les consoles, laissant aux ordinateurs le champ des jeux plus lents, décomposés en phases successives et demandant « plus à la tête qu'aux mains ». Instinct et « cérébralité » constituent alors une opposition forte, à la fois au sein de l'univers du matériel et de celui des logiciels, impliquant des enjeux commerciaux, culturels et sociaux touchant parfois à l'idéologie [TRÉMEL, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, op. cit.*].

<sup>416</sup> Ces trois jeux [« développés » par *Blizzard Entertainment* et distribués par *VUP*, 1995] ont pour objectif de vaincre des ennemis par l'accroissement stratégique de bases militaires et d'armées, en exploitant les ressources naturelles d'un monde peuplé d'humains, d'elfes, d'« orcs » (créatures vertes à l'aspect « néandertalien ») et de morts-vivants.

<sup>417</sup> Edité par Namco, *Tekken* est un jeu de combat « à mains nues », un « jeu de baston » où chaque personnage a ses techniques propres (un chinois pratique le kung fu, un brésilien la capuera, etc.) – ce qui pousse certains joueurs à se « spécialiser ».



majorité des cas, une marge d'improvisation demeure, celle de la réactivité nécessaire face à l'imprévisibilité du « terrain » de jeu.

### *L'esprit d'une famille de jeux, d'un jeu ou d'un personnage*

De plus, il semble également possible d'intégrer la logique d'une famille de jeux : par exemple, dans un jeu de circuit, il existe souvent des passages secrets desquels le joueur averti se met en quête dès que possible. Enfin, en poussant au plus loin le raisonnement, c'est aussi la logique d'un jeu en particulier qui se trouve « incorporée », voire d'un personnage et de sa façon de « raisonner » :

*« Le gars qui connaît bien Tomb Raider, qui les a tous faits les uns après les autres, le premier, il l'aura trouvé dur, ça, c'est une certitude, et puis après, une fois que tu connais l'univers, la façon dont se déplace le personnage, et puis le style d'énigme à résoudre, les machins à faire, c'est pas dur. C'est dans la répétition, après » (Pierre-Henri).*

L'« incorporation » de la dynamique de l'objet peut aller jusqu'aux actions et réactions internes au jeu (et qualifiées habituellement de « virtuelles »), car ces dernières font belle et bien partie de cette dynamique.

Des similitudes apparaissent avec l'analyse de Kaufmann sur les travaux ménagers : un effort est fait pour « maintenir une réflexivité basse », pour éviter de « charger la conscience réflexive », et ce par une « tentative continuelle de routiniser les enchaînements eux-mêmes (...) en allongeant les segments incorporés »<sup>418</sup>. Dans le cas du jeu vidéo, ce sont non seulement des gestes de base qui sont intégrés comme automatismes (les commandes), mais aussi des réactions face à des stimuli du jeu (quand un ennemi surgit, je tire) ou des enchaînements entre différentes sections incorporées (notamment dans les jeux de plates-formes où l'« histoire » du jeu est « fixe »).

### *Une correspondance entre actions réelles et virtuelles*

En résumé, qu'est-ce qui est incorporé ? La dynamique d'un espace et d'un matériel informatique, la dynamique d'une interface et d'un *gameplay*, la dynamique d'un jeu, voire d'un personnage... La pratique du jeu vidéo apparaît comme une activité complexe et multiforme, lieu d'une synergie homme-machine dont la spécificité réside

---

<sup>418</sup> KAUFMANN, *Ego, op. cit.*, p. 160.

dans l'interactivité : l'important est que la commutation fonctionne entre action sur le jeu en tant que machine et action sur le jeu en tant que monde virtuel, dont une portion se donne à voir à l'écran. Durant le jeu, il y a « fusion » de la « sphère opérationnelle » et de la « sphère symbolique »<sup>419</sup>, fusion qui sous-tend l'expérience de « réalité virtuelle » et qui se construit dans la répétition de l'action « par le fait d'usage »<sup>420</sup>.

### **1.2.3 La « réalité virtuelle » en actions : une « mise en jeu » du sujet**

L'expérience par le sujet d'une « réalité virtuelle » est fonction du maintien de celui-ci dans une conscience pré-réflexive propre à la dynamique du jeu vidéo en tant que pratique, à la frontière entre une activité « physique » et « psychique ». Durant la phase de jeu, l'exécution de gestes routinisés, résultats d'un travail d'« incorporation », laisse la conscience réflexive hors de l'action corporelle, pour mieux réinvestir l'attention dégagée dans l'action « interne » au jeu (celle de l'avatar) et donc dans l'image. Il faut agir « sans penser la médiation », en fonction d'automatismes moteurs et mentaux, acquis antérieurement et déclenchés tout autant que validés par l'image en mouvement (interactivité et immersion vont de pairs). Ce processus s'exécute à grande vitesse dans certains jeux (jeux d'action, jeux de « baston », jeux de courses), plus doucement mais aussi sûrement dans d'autres (jeux d'aventures, de stratégie).

La substitution des stimuli habituels par des stimuli créés numériquement semble venir provisoirement « saturer » – et plus ou moins efficacement – les perceptions sensorielles, émotionnelles et intellectuelles du joueur, l'emmenant ainsi vers des espaces-temps nouveaux, virtuels et ludiques. Pour un temps, il y a analogie, voire homologie, entre les *actions* réelles et virtuelles du joueur et de son avatar, dans un entre-deux qui lui permet d'accéder « sans risque » à des activités « à haut risque » comme le ski acrobatique, le combat rapproché, la lutte contre les mauvais esprits... ou la manipulation de femmes aux formes généreuses mais au caractère bien trempé ! Cet « entre-deux » est aussi un espace de construction du sujet (et du social), ancré avec force au plus profond de son être, dans les zones charnières de l'imbrication de ses aspects physiques, psychiques et sociales.

A condition d'embrasser une vision élargie du corps, qui ne s'arrête pas aux frontières dermiques et ne le réduit pas à sa portion mécanique, c'est donc bien *dans* le

---

<sup>419</sup> MABILLOT, « Mises en scène d'interactivité », *op. cit.*, p. 48.

<sup>420</sup> *Ibid.*, p. 45.

corps et *par* le corps que fonctionne le jeu vidéo et qu'est parfois atteinte une forme de « réalité virtuelle ». Si l'illusion fonctionne, c'est grâce à l'action du corps sur un objet et une image en mouvement, et grâce à l'action de cette image en retour sur le sujet « bio-psycho-social ». L'étude de cet « état-limite » montre l'impossibilité pour l'ethnologue de raisonner en termes de dualisme corps-esprit. La « réalité virtuelle », comme « équilibre dynamique » construit dans l'action du sujet sur l'objet qui agit en retour sur lui – ses perceptions (d'espaces, de temps, de mouvement) et autres formes de ressentis (émotions, excitations) – pointe l'intrication « sensori-affectivo-motrice » de la relation du sujet au monde. Elle montre également que de cette intrication naît du sens (narration, identification).

### **1.3 Transition**

---

Tout objet matériel mis en actions, ou plutôt « mis en corps », met en branle un univers technico-sémiotique puissant. La force des jeux vidéo est de manipuler dans une seule dynamique le sens et les sens(ations). La présence de l'image dans sa composition induit une dimension symbolique à « double détente » : non seulement l'image de l'objet est mise en action (au sens d'image sociale, de symbolique, d'imaginaire liés à un objet matériel), mais également l'image qu'il porte, dont le caractère synthétique dispense d'un rapport de fidélité à une quelconque réalité. La manipulation sémiotique se fait donc à deux niveaux différents. De plus, le fait que cette image soit une image de synthèse, en d'autres termes qu'elle se passe de la nécessité à un référent existant, implique des possibilités infinies d'accès à des mondes imaginaires. Surtout, le fait qu'elle soit interactive, qu'elle mette en scène l'interactivité inhérente à la pratique vidéoludique, démultiplie les conséquences de l'« incorporation » de la dynamique de l'objet sur le sujet en action.

Dans une « incorporation » « classique », le corps perceptif s'étend aux frontières de l'objet incorporé, au-delà des limites des frontières de son enveloppe dermique ; ici, l'homologie entre action réelle et virtuelle ajoute à ce phénomène celui d'une transposition vers un objet matériel imaginé, ou plutôt représenté de façon dynamique : l'objet virtuel. Il y a bien extension des sensations et perceptions vers d'autres limites, mais simultanément transfert de ces dernières vers un autre objet, virtuel. C'est là que réside la « puissance » de l'objet jeu vidéo, notamment sa capacité

à « emmener » le joueur vers autre chose que ce qu'il vit quotidiennement. Que l'interactivité se fonde sur l'image ajoute une épaisseur à cette expérience de dédoublement : le joueur se voit agir et cette action n'est pas son action « réelle » mais son action « virtuelle »<sup>421</sup>, qui s'en trouve ainsi renforcée par le mécanisme selon lequel on tend à « croire ce que l'on voit ». Le joueur se retrouve à avoir une action sur un objet qui le met en scène en train d'avoir cette action, mais entre la première action et la seconde, le passage au « virtuel » s'est effectué.

Les discours sur la « virtualité » de l'expérience vidéoludique laissent entrevoir cette dualité en entretenant une ambiguïté : les jeux vidéo seraient-ils en eux-mêmes dangereux, par leurs pouvoirs « déréalisant » sur les joueurs, ou serait-ce plutôt ces derniers dont le « vice » les amènerait à se perdre dans cette pratique ? Une tension classique de la question des drogues et dépendances se retrouve ici, qui oscille entre focalisation sur l'objet (le stupéfiant, le psychotrope), la personnalité (le toxicomane, le dépendant, le pécheur, le déviant) ou la relation à l'objet (la manie, le vice, l'« addiction ») tout en accordant une place aussi centrale qu'ambivalente au corps.

## **2. LES LIENS AUX NOTIONS DE DROGUE ET DE DEPENDANCE**

Différents ponts entre jeu vidéo et drogues et dépendances sont à présent examinés. Une comparaison est d'abord opérée entre expérience de « réalité virtuelle » et technique hallucinatoire, puis la force « adhésive » de la pratique, qui apparaît pour certains difficile à juguler, est déclinée et analysée. Les questions de maîtrise de la consommation se cristallisent autour d'un « conflit des temps » aussi bien quantitatif que qualitatif, qui amène à une transformation du questionnement de l'idée de « substance active » à celle plus contextuelle socialement de légitimité.

---

<sup>421</sup> Si le joueur se voyait en train de jouer au jeu vidéo, cela signifierait que le jeu consiste à jouer au jeu vidéo : une véritable mise en abîme.

## **2.1 La « réalité virtuelle » : une « technique hallucinatoire » ?**

---

Les interrogations que la pratique du jeu vidéo provoque se rangent dans les trois principaux domaines d'intervention de la « réalité virtuelle » : la simulation, la création et la communication<sup>422</sup>. Sa capacité de simulation inquiète les « psys » quant aux risques de brouillage des frontières mentales entre virtualité et réalité, avec passages à l'acte et pathologies du lien à l'objet éventuels (car de la fusion à la confusion, il n'y a qu'un pas) ; sa capacité de création pose la question des espaces d'expérimentation identitaire et celle de la marge de manœuvre face à la pratique (réputée « addictive ») ; sa capacité de communication, ses spécificités liées à la déréalisation des échanges et au télescopage de l'espace et du temps, sont autant d'entrées pour penser sa construction sociale en tant que « drogue », au même titre et selon les mêmes critères que d'autres supposées « substances actives ».

La « réalité virtuelle » semble pouvoir emmener le joueur vers des univers alternatifs à la « réalité », étendre son corps perceptif au-delà des frontières strictes de son corps biologique (ouvrir les « portes de sa perception »<sup>423</sup> ?), le détourner de son quotidien *via* les sirènes de mondes oniriques exotiques et rassurants (des « paradis artificiels » ?). Sous quelles conditions ? Serait-ce à dire que le jeu vidéo peut être considéré comme une technique hallucinatoire ?

### **2.1.1 « Quand la virtualité sera la réalité, ce sera une hallucination »**

Quand l'« harmonie » de co-construction du jeu par la machine programmée et le joueur est atteinte, ce dernier se ressent, se croit dans le jeu. Ce phénomène est à rapprocher d'une qualité de certains jeux très prisée des joueurs : le réalisme. Ce thème récurrent dans les représentations du « bon jeu » peut être interrogé à la lumière de l'analyse du joueur en action qui vient d'être faite.

---

<sup>422</sup> FLICHY, *L'imaginaire d'Internet*, op. cit.

<sup>423</sup> Aldous HUXLEY, *Les portes de la perception*, Paris, Rocher, 1954.

## *Le « réalisme », une rhétorique de l'effacement de la médiation*

Pour les joueurs, les éditeurs et les médias, le réalisme apparaît comme une des qualités les plus importantes d'un jeu. Là encore, le terme est à la fois très courant et polysémique. Le réalisme graphique a déjà été évoqué. Pour être convaincant, un graphisme doit être identifiable par rapport à une culture de l'image où il vient s'inscrire : le cinéma, mais aussi le dessin animé<sup>424</sup>. Le réalisme « tout court » regroupe bien d'autres notions. Pour certains, il est défini par défaut, comme un non « surréalisme » (la *mimesis* des philosophes). Le réalisme est alors simulation : il s'agit de *reproduire* le monde réel le plus fidèlement possible, grâce à un hyperréalisme temporel (piloter un avion de Paris à New York prend huit heures de jeu) et une esthétique tendant au modèle cinématographique. Dans une autre acception, la plus courante, le réalisme est perçu comme une capacité du jeu à emporter l'adhésion de son utilisateur, à le rapprocher du vraisemblable, même « irréaliste » : qu'importe qu'un chien soit au volant de mon véhicule, pourvu que la trace de pneu laissée au premier tour par un freinage violent soit encore visible au deuxième tour.

Plusieurs facteurs se combinent pour que le joueur (s')y croit, notamment l'efficacité de l'interface, les plausibilités temporelle et sonore, le graphisme convaincant. Le réalisme est alors une capacité du jeu à la « projection » de son utilisateur, aussi bien sensorielle que symbolique.

Dans sa version absolue, le réalisme donnerait au jeu vidéo la faculté de faire oublier son dispositif technique, dégageant ainsi le joueur de cette tâche « préliminaire ».

### *Un avenir sans interface ?*

La rhétorique du réalisme institué en valeur et en objectif techniques finit par rejoindre les discours autour de l'avenir du jeu vidéo, dont il est prédit qu'il se développera au point de rendre superflu tout travail de conversion entre actions « réelles » et actions « virtuelles ». Les prévisions vont dans le sens d'une disparition de l'action sur l'interface, voire de l'interface elle-même, soit qu'elle s'étende à tout le corps perceptif (combinaison « multisensorielle »), soit qu'elle se réduise à une

---

<sup>424</sup> Même si l'image de synthèse tend à se constituer en style autonome [MARTIN, *L'image virtuelle*, op. cit., p. 106 ; RIGAUT, *Au-delà du virtuel*, op. cit., p. 146 ; WALTHER, « La représentation de l'espace dans les jeux vidéo... », op. cit.

matérialité minimale (électrodes branchées sur le cerveau, voire connexion « psychique ») – affranchissant dans tous les cas le joueur de tout effort d'adaptation, notamment d'« incorporation ». Le « fantasme » de la disparition de l'interface est paradoxalement celui de son élargissement au sujet tout entier (vu tantôt d'abord comme un corps, tantôt d'abord comme un esprit). Quelle que soit sa forme imaginée, cette disparition est un raccourci : suite logique du processus d'« incorporation », qui tend à effacer la médiation matérielle par un travail de soi sur soi long et répétitif, elle équivaut pour le joueur à s'en dispenser.

Il est notable cependant que se développe une branche sportive du jeu vidéo<sup>425</sup> où l'objectif n'est pas centré sur l'accès à une « réalité virtuelle », où l'effacement de l'interface n'est pas visé. C'est au contraire la maîtrise de cette dernière qui devient l'enjeu de l'activité, et le corps se place au centre du jeu en tant qu'outil de la performance<sup>426</sup>.

Dans l'optique d'une expérience optimale de « réalité virtuelle », autrement dit d'un réalisme confinant à la « réalité », l'interface tend à être interprétée comme un accès (avec ses éventuels dispositifs immersifs) mais également comme un frein (en tant qu'obstacle à la fluidité de l'action). Par exemple, pour Octave :

*« L'avenir des jeux, ce sera de plus en plus multijoueurs, et de plus en plus réaliste. Il y aura des nouvelles interfaces, tout ce qui est manette, clavier, il y aura des nouveaux trucs, il y a déjà des gants ou des trucs comme ça, il y aura peut-être des combinaisons avec des capteurs »* (Octave).

Simon, se projetant dans le futur vidéoludique, fait quant à lui ce commentaire :

*« Il n'y a pas une personne au monde qui n'essaierait pas ce jeu quand il va sortir... Le jour où le jeu sera la réalité ! Je ne sais pas quelle forme ça va avoir... Si ça se trouve, tu auras une toute petite boîte, tu appuies et puis... il n'y a rien qui se passe mais en fait, tu es complètement dans un autre monde, il suffit que tu débranches et tu reviens »* (Simon).

Les dispositifs techniques viennent compenser toute forme de travail du joueur sur lui-même. La « réalité virtuelle » est atteinte, au sens où l'action du joueur sur le jeu est *directement* « virtuelle » : plus de conversion entre actions sur un objet matériel et actions sur un objet représenté à l'écran, plus d'effort d'adhésion à l'univers mis en scène ou d'identification à l'incarnation.

---

<sup>425</sup> Philippe MORA et Stéphane HÉAS, « Du joueur de jeux vidéo à l'e-sportif : vers un professionnalisme florissant de l'élite ? », in ROUSTAN, *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, op. cit.

<sup>426</sup> BARRAL, *Otaku*, op. cit.

## *Atteindre une « autre » réalité perceptive : l'hallucination ?*

Quand la « réalité virtuelle » aura atteint la force de la « réalité » (puisque telle est son avenir, d'après les conceptions des joueurs), elle ne sera plus jeu, mais hallucination. Simon y « croit », et trouve cette évolution attractive :

*« Moi j'attends. Quelque part je jouerai au jeu vidéo le jour où vraiment ce sera... enfin la réalité, quoi ! C'est-à-dire quand ce sera complètement virtuel... On parle de réalité virtuelle, mais bon ça l'est pas... Quand vraiment tu pourras vivre autre chose. Je pense que là ce sera... effectivement la drogue et le jeu vidéo se seront rejoints » (Simon).*

Et Loïc développe cette idée :

*« Oui, j'aimerais bien essayer. J'attends que ça ! C'est là que je dis que c'est vraiment génial parce qu'à l'époque où ça, ça arrivera, on sera arrivé à une qualité graphique parfaite, c'est-à-dire qu'on pourra voir vraiment des mondes super réalistes encore plus compliqués qu'ils ne le sont aujourd'hui, enfin, qu'ils le sont dans le monde réel. On arrivera à faire vraiment ce qu'on veut, tout avec une qualité... parfaite. Et donc, si en plus, on arrive à faire ressentir des sensations aux gens, là... pfff ! Je vois pas du tout ce qui limite... La personne qui vit dans son HLM minable à Saint-Étienne, pourquoi elle mettrait pas ces électrodes et basta pour deux jours, elle part en Chine, elle se promène. Enfin, si les sensations sont les mêmes, ça modifie vachement la relation à la réalité. Parce que c'est une autre réalité. (...) Moi, je suis pour. Ça ne me fait pas peur. Je suis pour, comme je suis pour la prise de LSD pour voir ce que ça fait. Je suis curieux, et je pense que ça peut être un super trip. Par contre, niveau social et société, je souhaite pas que tout le monde prenne du LSD et je souhaite pas que tout le monde s'enferme dans sa bulle. (...) Peut-être que les mentalités aussi évolueront et qu'à ce moment-là, le jour où tout ça sera possible, tout le monde sera prêt à le faire. Et attendra ça, parce que la vie elle est pas belle, etc. » (Loïc).*

Si des progrès techniques restent à opérer, la certitude est là : les réalités vont se multiplier par la « réalité virtuelle », ce n'est qu'une question de temps. Le jeu vidéo n'est plus vu seulement comme jeu mais comme pur monde virtuel, éventuellement comme « paradis artificiel » puisque, si l'expression n'est pas explicite, son contenu apparaît *via* un questionnement mettant en relation les possibilités de modification des perceptions qu'il offre, les « voyages » qu'elles autorisent, comparés aux « trips » du LSD, les effets de compensation éventuels par rapport à une misère sociale ou une détresse psychique (qui apparaissent de façon métaphorique dans l'évocation du « *HLM minable à Saint-Étienne* » et de « *la vie elle est pas belle* »), et les problèmes de responsabilité qui en découlent. Les enjeux sortent du ludique pour entrer dans un même mouvement dans le subjectif et dans le socio-politique – jouant ainsi sur la frontière entre privé et public. Le discours est à la fois dans la rupture, puisque c'est



notre avenir qui se joue dans cette remise en cause des frontières du réel, et dans la continuité puisqu'un lien est établi entre la problématique de la « réalité virtuelle », celle des drogues hallucinogènes, et aussi – moins clairement, certes – celle des antidépresseurs<sup>427</sup>. En posant le lien entre jeu vidéo et drogue hallucinogène dans le futur, ces discours l'établissent même s'ils l'évacuent hors de l'actualité.

Incidentement, ces propos font ressortir en creux l'importance du processus d'« incorporation » auquel est contraint le joueur pour atteindre aujourd'hui la « réalité virtuelle » : une coupure de nature et non plus de degré surgit si l'action *sur* le jeu disparaît (avec une interface qui s'améliore au point de se faire « invisible ») au profit d'une seule action *dans* le jeu – alors que les deux « cohabitent » actuellement. Ceci constitue une entrée vers une réflexion sur les éventuelles capacités hallucinatoires de la « réalité virtuelle », telle qu'elle existe aujourd'hui.

### **2.1.2 « Un rêve encore un peu trop carré »**

Le réalisme du jeu et son « incorporation » par le sujet jouant, en facilitant immersion et interactivité, lui permettent de « plonger dans le bain » de la « réalité virtuelle ». Que l'un ou l'autre descende en deçà d'un certain seuil et la conscience réflexive ressurgit et met fin au « rêve ». L'illusion n'existe que par et dans l'action du joueur qui signe dans le même mouvement son adhésion à ce qui demeure un jeu.

Dans ce contexte, l'interface est cruciale à l'émergence et au maintien du joueur dans une « réalité virtuelle ». Selon le point de vue adopté, elle ressort comme jonction ou comme frontière entre « virtualité » et « réalité » (c'est là son ambivalence d'interface) : la matérialité de ses commandes d'abord (la main), qui donne une prise dynamique et constitue une entrée, mais nécessite une « incorporation » ; l'aspect de ses images ensuite (l'œil), qui contribue à la « vraisemblance » de l'univers mis en scène, mais dont les imperfections graphiques constituent autant d'accroches à sa « fausseté », que seul un effort d'adhésion parvient à lisser.

Simon par exemple, explique l'ambivalence de « l'oubli » de la médiation matérielle qui ouvre l'accès à l'illusion vidéoludique et tout à la fois empêche son fonctionnement intégral :

---

<sup>427</sup> Ce regard trouve une résonance dans les travaux d'Alain EHRENBURG sur les liens entre dépression, consommation de drogues [*Le culte de la performance, op. cit.*] et évolution des frontières entre intime, privé et public engendrée par les technologies de l'image et de la communication [*L'individu incertain, op. cit.*].

*« J'accepte la donnée comme telle, je veux dire... Si c'est super réel c'est que j'accepte que ce soit réel, mais en même temps je sais très bien que c'est un jeu vidéo. A mon avis, il n'y a pas de confusion possible. C'est les médias qui sortent ça, mais... (...) Faut être complètement con pour... Le joueur sait très bien où il est, ne serait-ce que par les contacts qu'il a avec la machine. Je sais pas, c'est évident, c'est un écran ! Et il doit toucher, soit c'est une souris soit c'est un joystick... pour l'instant on n'a pas encore inventé le truc, hop !... Il y a un contact de toute façon avec du matériel. C'est pas comme si je me baladais... Il y a quand même encore une interface. Entre le terrain de foot sur Football Manager et moi, il y a l'ordinateur et la souris. Donc je sais très bien que pour arriver à telle ou telle fonction, je peux pas le faire, vraiment avec mon corps (...) Et ça, ma blessure au poignet [irritation due au frottement lié à l'usage intensif de la souris], ça m'a ramené à la réalité... » (Simon).*

Ici, c'est l'action sur un objet matériel, même s'il demeure la porte d'entrée dans la « réalité virtuelle », qui constitue le premier rempart à l'entrée sans condition dans l'univers virtuel. D'autres joueurs insistent sur les imperfections du spectacle interactif que l'image de synthèse donne à voir, qui freine l'immersion du joueur :

*« Pour l'instant, c'est un rêve un peu trop carré. Avec un peu trop d'angles, des mouvements pas logiques, des dimensions qui sont bizarres... tout ce qu'on appelle 3D [trois dimensions], ça reste vraiment de base. C'est loin d'avoir la fluidité de parcourir la pièce en vrai par exemple. Et par contre, une fois qu'on arrivera à faire ça, le rêve, tu pourras vraiment plonger dedans. Mais pour l'instant, il y a trop de barrières, que ce soit graphiques ou techniques – il faudrait plus voir la télé idéalement » (Loïc).*

L'action sur l'interface et la réaction de cette dernière – autrement dit l'interactivité du joueur avec le jeu – constituent à la fois le fondement et la limite de la « réalité virtuelle » vidéoludique. C'est le cas également de l'adhésion.

### *« Jouer le jeu »*

L'interactivité est au cœur de la « magie » vidéoludique, et cette « magie » n'est finalement que celle du sujet humain, littéralement *sensible* à l'inextricable lien entre le sens des choses et ses propres sens(ations) actionné par et dans le jeu. Pour l'heure, la capacité au « rêve éveillé » des univers virtuels doit encore compter sur la volonté du joueur à se laisser « emporter » : *« C'est pour ça que les jeux sont si forts parfois, c'est que... tu connectes complètement et tu rentres dedans complètement. Il faut être un peu naïf, il faut avoir de l'imagination et puis il faut aimer ça aussi »* (Robin). Ce propos, dont l'accent passe d'une caractéristique du jeu vidéo (« les jeux sont si forts parfois ») à une caractéristique du joueur (« il faut être un peu naïf », « avoir de l'imagination », « aimer ça »), illustre la nécessité d'une autre forme de participation de ce dernier. La

« réalité virtuelle » apparaît alors comme *jeu*, expérience éphémère et gratuite, auquel il faut « se prêter ».

### **2.1.3 La « vérité de l'expérience »**

En ce sens, il n'est pas étonnant que l'expérience d'un monde virtuel n'égale pas la qualité d'une expérience « réelle », pour l'instant tout du moins : d'une part, le niveau technique atteint par le jeu vidéo ne permet pas d'oublier la médiation autrement que par un long et délibéré travail du joueur sur lui-même, d'autre part, il est difficile de l'admettre, par principe. Est rejointe alors l'idée du virtuel comme simulacre<sup>428</sup>. L'authenticité d'une expérience artificielle, aussi « ressentie » cette dernière soit-elle, demeure radicalement inférieure à une expérience « naturelle ». Robin explique par exemple :

*« Pour moi la vie, c'est pas les jeux vidéo ou tout ce que pourra te procurer un film ou autre, même si c'est des plaisirs énormes... ça n'a rien de comparable avec ce que tu vois... j'en sais rien, quoi, on était par exemple, là je dévie un peu, on était en haut d'un temple, un temple maya, et... c'est un temple de quarante mètres de haut, tu montes les marches de pierre... (...) Et ça franchement, c'est... y'a rien... enfin j'ai jamais rien vu de plus beau que ça, j'étais complètement halluciné devant ça, enfin pour moi c'est ça... qu'est beau, c'est pas... tous les jeux vidéo du monde, tous les films du monde, sont pas comparables à ça... à un coucher de soleil... » ; et il conclut : « Tu te retrouves sur ton lit de mort, et là tu te demandes : "mais qu'est-ce que j'ai fait ? » - "j'ai joué"... Je trouve ça triste, tu vois. Même si j'adore ça » (Robin).*

En opposant et en hiérarchisant ainsi authenticité et artificialité du vécu, le virtuel rejoint la drogue sur les questions de « vérité de l'expérience » qui interrogent aussi bien une possible différenciation qualitative de niveaux de l'existence que la continuité identitaire du sujet entre état « naturel » et états modifiés (qu'ils le soient par une substance chimique ou par un dispositif technique).

### **2.1.4 Synthèse et transition**

L'analyse a d'abord porté sur le discours des joueurs, qui expriment l'idée que l'avenir des jeux vidéo connaîtra une telle amélioration des interfaces que la « réalité virtuelle » se fera hallucination, sans qu'aucun travail d'« incorporation » ne soit plus nécessaire. Ce futur imaginé interroge en retour le présent vécu : pour l'heure, le

---

<sup>428</sup> Jean BAUDRILLARD, *Simulacres et simulation*, Paris, Éditions Galilée, 1981.

résultat n'est pas tout à fait convaincant et reste considéré comme ne valant pas une expérience vécue « naturellement ». Cette infériorité est un jugement de valeur – ce qui rapproche le jeu vidéo de la drogue dans sa rhétorique de la « vérité de l'expérience » – mais également l'évaluation éprouvée d'une réalité perçue comme moins tangible. En effet, la matérialité de l'objet demeure et la « disparition » de cette médiation ne peut être qu'illusion éphémère, fondée sur le maintien du joueur dans une infra-conscience liée à l'automatisation et la répétition de l'action, ainsi que sur une certaine volonté d'y « croire » (puisque c'est bien d'un jeu qu'il s'agit). La participation active du joueur est requise pour que s'anime le dispositif.

La « réalité virtuelle » (vidéoludique) apparaît dans une certaine mesure comme une « technique hallucinatoire », un « paradis artificiel », une forme de « voyage » tout du moins, avec un double pouvoir réaliste – actualisant – et déréalisant. Cependant, sa capacité d'action reste toujours celle du joueur sur lui-même, l'action de son action sur l'objet. En d'autres termes, « ça marche », mais à la condition « qu'on y croit » et surtout « qu'on y travaille ». Bref, c'est un jeu. Qui met en jeu le corps et le sujet dans toutes ses dimensions subjectivantes, « bio-psycho-sociales ».

Ainsi, le rapprochement apparaît plus comme un imaginaire développé autour de l'avenir du jeu vidéo, une essence de ce qu'il pourrait (et devrait ?) être que comme une véritable similitude : à l'heure actuelle, la « réalité virtuelle » peut faire « voyager » le joueur, mais c'est à la condition de l'acquisition par ce dernier d'une expertise corporelle qui requiert du travail, du temps et un certain degré d'adhésion à la pratique (il faut « jouer le jeu »). Mais pour peu qu'il y mette « du sien », le joueur peut vivre une « réalité virtuelle » qui l'emmène loin de son expérience familière. En ce sens, le phénomène fonctionne assez bien pour qu'une fois enclenché, ses effets soient comparables à ceux d'une drogue, en tous cas suffisamment pour que les joueurs en fassent des usages similaires et en décrivent des formes d'ascendance analogues.

La question du « pouvoir » du jeu vidéo passe de l'idée de *capacité* offerte au joueur à celle d'*emprise* sur lui – une tension retrouvée dans la drogue, notamment à sa frontière avec le médicament (une « substance active » sans effet pervers). Ce dernier garde-t-il le contrôle sur ses actions ? Est-il « possédé » par le jeu ? Débordé par les émotions et sensations qu'il procure ? Submergé par sa force d'attraction ? C'est la question de la maîtrise de la consommation et de la dépendance en particulier.

## **2.2 La pratique du jeu vidéo comme dépendance : les effets et leurs usages**

---

Le joueur est-il pris *dans* le jeu ou pris *par* le jeu ? La nuance fait passer le questionnement du contexte bénin de l'efficacité ludique au paradigme des « problèmes » (pathologies, vices, manies) de maîtrise du rapport à une activité considérée comme dangereuse et néfaste – c'est-à-dire celui de l'« addiction ».

Les descriptions des mécanismes d'accès à une « réalité virtuelle » propre au jeu vidéo donnent à voir un joueur très impliqué dans sa pratique, dans toute la complexité de ses dimensions « physiques » et « psychiques » (qui sont apparus indissociablement, *via* le « sujet incarné »). Il est dit « scotché » au jeu : fasciné par l'image en mouvement dont il tente de contrôler les transformations, totalement mobilisé par le cercle d'action-réaction œil-main, transporté par le fil narratif, le ressort ludique, l'envie de progresser ou de vaincre... à tel point qu'il semble avoir du mal à mettre fin à une session. La question de la maîtrise de la consommation se décline du problème de la clôture de la session de jeu à celui du temps global passé à jouer, en passant par le contrôle de sa mise en route, par différentes variations sur le thème du manque, de la décision et du passage à l'action. Du trop jouer au mal jouer.

Que le jeu vidéo ne soit pas strictement une drogue ou qu'il ne puisse « posséder » totalement celui qui s'y adonne, cela fait peu de doutes. Pour autant, l'étude des utilisations qui en sont faites et des discours qu'elles engendrent, tend à établir une série de similitudes permettant d'interroger en retour la catégorie des drogues entendues au sens large, telle qu'elle apparaît dans le discours « indigène ».

### **2.2.1 « Scotcher » : entre adhérence à l'image et adhésion au jeu**

L'accès à une « réalité virtuelle » (celle du jeu, d'un monde « pour de faux », régulé et maîtrisable, ressenti « pour de vrai », mais sans influence directe sur la « vraie vie ») semblent corrélatifs de la fluidité de l'engagement du joueur dans l'action, dépendante du haut degré d'« incorporation » de l'interface par le joueur (matériel et *gameplay*) et de son adhésion. Le sujet finit par gommer le contact aux choses

matérielles et la distance aux images dans l'interactivité. Il parvient à faire corps (et âme ?)<sup>429</sup> avec le jeu – à en oublier tout le reste, pour un temps :

*« Cela accapare complètement ton cerveau et tes mains. Quand tu joues, t'es concentré uniquement sur l'écran et finalement... c'est un peu le défaut d'ailleurs c'est ce que détestent les gens qui jouent pas. Quand t'as deux débiles devant un écran à rester bloqués, si t'as une personne dans la pièce qui joue pas, mais tu peux parler, crier, chanter, danser, tout ce que tu veux, prrr... Non seulement tu vois plus rien, t'entends plus rien. C'est l'écran. Il y a que l'écran »* (Pierre-Henri).

Dans l'engagement total du joueur nécessaire à son maintien dans une « réalité virtuelle » se dessine en creux son indisponibilité à autre chose ou à autrui : *« Déjà t'as les yeux rivés à l'écran et les mains prises, donc tu peux pas faire grand chose d'autre... »* (Octave) ; *« T'as pas forcément l'envie et puis t'es dans ton action, et puis c'est tout ce qui t'intéresse »* (Yann). Cette indisponibilité apparaît comme le terreau d'une certaine condamnation sociale de la pratique.

Mais c'est bien dans ce lien exclusif du sujet à l'objet – et dans l'interactivité qui le mobilise – que peut naître l'exotisme de l'expérience. Cette dernière n'est pas donnée au joueur, mais acquise par celui-ci ; elle n'existe pas en dehors de la dynamique qu'il met en place, fondée sur un cercle d'action-réaction œil-main. Le jeu vidéo dépend du joueur pour exister et cette dépendance crée une forme de contre-dépendance en retour, celle du joueur envers la « réalité virtuelle » qu'il doit activer pour l'animer.

En ce sens, le jeu vidéo peut être ressenti comme ayant un certain « pouvoir » sur celui qui s'y adonne. Pour reprendre une expression de Simon : *« c'est un truc de bloque »* – ce qui signifie, dans un langage familier juvénile, que la prise de distance est malaisée. Le terme « scotcher » est récurrent pour désigner plus spécifiquement l'adhérence à l'écran et à ses images<sup>430</sup>, et la difficulté littéralement à « se décoller » de l'univers ludique virtuel, à mettre fin à une session de jeu.

Ce serait d'abord l'image en mouvement qui capterait, voire qui captiverait (au sens strict, celui d'une capture). Loïc insiste sur cette dimension :

*« Les images, ça hypnotise. Les gens sont attirés par l'image, surtout les images hyper rapides, très rythmées : c'est pour ça que certains regardent MTV toute la journée. C'est un peu comme un défilé d'images psychédéliques. Et le jeu vidéo »*

---

<sup>429</sup> Ce « corps et âme » en guise de clin d'œil à l'ouvrage de WACQUANT, très pertinent sur ces questions d'« incorporation » et d'engagement dans l'action du sujet tout entier, cet « engrenage vivant du corps et de l'esprit » [*Corps et âme, op. cit.*]

<sup>430</sup> Il semble que le phénomène ait déjà été repéré dans la relation à l'ordinateur en général [CRAPEAU et Marie-Christine LEGOUT, « La sociabilité mise en scène... », *op. cit.*]

*c'est pareil. Par exemple, dans des jeux comme Tekken, tu sais qu'au-dessus d'un certain nombre de coups à la seconde, tu peux pas... tu sais pas ce que tu fais exactement, tu le vois pas. Les images, elles vont super vite et t'essaies d'en prendre le maximum mais tu peux pas tout voir. Ça garde l'esprit tout le temps dans le domaine de la vision et les mains dans l'action, et c'est à partir de là justement qu'on n'arrive plus à décrocher » (Loïc).*

Le cercle œil-main en action apparaît bien comme clef de l'expérience de « réalité virtuelle », mais également comme facteur de « scotch ». Loïc continue, en replaçant le phénomène dans le champ des drogues et dépendances :

*« Et puis, il y a aussi le nombre de jeux auxquels tu joues. C'est un paramètre important de la dépendance. C'est-à-dire que dans une soirée, si par exemple tu joues à cinq jeux, c'est que, à un moment déjà, t'as eu envie de changer. Tu vois, rien que ça, ça peut être un effort difficile pour un joueur qui est vraiment... depuis quatre heures devant sa télé, les yeux cernés, il continue à appuyer sur ses boutons, et dès que la partie est finie, il en enquille une autre et basta. Alors que le fait par exemple de jouer quatre heures mais à cinq jeux différents, le truc est pas du tout pareil (...) Tu arrives à un moment à te séparer de l'image et à en mettre une autre. Disons que t'as encore... L'image ne s'est pas totalement imposée à toi. Et en général quand c'est festif, c'est plutôt ça. C'est : on essaye plusieurs jeux, on fait un peu tout et n'importe quoi, et voilà. Et le but, c'est pas de juste laisser passer le temps, ou de tuer le temps à coup de jeux vidéo. C'est plus, "tiens, puisqu'on est ensemble, on va se faire une petite partie". C'est plus dans la bonne humeur qu'on se retrouve tous là » (Loïc).*

Ici, les parties de jeu vidéo « s'enquillent » – terme qui connote l'alcoolisme – et la force adhésive de l'image virtuelle actionnée par le joueur est mise en lien avec l'idée de dépendance. Pour Loïc, cette dernière est un fait établi (expérimenté), la discussion porte alors sur sa nature, ses mécanismes et ses degrés.

L'image « qui bouge » n'est pas seule à « envoûter » le joueur devant son écran, en action sur son ordinateur ou sa console. La logique interne du jeu vidéo est parfois elle-même propice à la continuation, soit qu'elle appelle à sans cesse réessayer pour vaincre ou faire mieux, soit qu'elle se fonde sur une narration à suspense ou sur l'élucidation d'un mystère. On passe de l'adhérence à l'image à l'adhésion au jeu non plus seulement comme action mais comme narration et plus largement comme système symbolique. Robin reconnaît :

*« Quand le scénario est travaillé, quand les sons sont travaillés, les musiques sont travaillées, quand t'as vraiment des énigmes intéressantes, ça peut te poser une ambiance qui te... qui fait que tu décroches pas finalement, puisque tu restes dedans... et t'as un principe aussi de... de découverte. C'est-à-dire que plus tu en vois, plus le jeu est bien, plus tu as envie d'en voir. C'est comme... j'en sais rien, c'est comme n'importe quelle... enfin je dirais pas drogue parce que j'aime pas ça,*

*mais tu vois j'aime pas dire drogue, c'est pas une drogue, c'est vraiment un plaisir, quoi... c'est un peu la surenchère, plus tu vas jouer... » (Robin).*

La drogue est présente dans la réflexion, elle sert de métaphore mais demeure en opposition, le parallèle établi reste du côté du plaisir gratuit. Robin continue, de manière très imagée justement :

*« Parfois tu ressens complètement le... pour donner un exemple, dans Code Veronica<sup>431</sup>, il y a un moment où tu rentres dans une espèce d'hôtel de ville, t'es déjà rentré plusieurs fois, ton personnage rentre dedans... la porte se referme, bon... et, tu vas pour pianoter sur un ordinateur pour trouver un code, et à ce moment là, t'as une alarme qui se déclenche: tut-tut-tut-tut... T'entends quelqu'un qui crie "Help me ! Help me ! Help me !" : un truc, mais atroce... enfin tu vois t'es là, mais... oh ! t'imagines tout, t'imagines qu'il est en train de se faire égorger, massacrer, manger, découper en petits morceaux et t'es là, t'es... oh ! tu sais pas d'où ça vient quoi ! donc tu cours dans tous les sens, tu cours dans tous les escaliers, et tu... et en fait tu sais que c'est un personnage que t'as déjà rencontré quelques temps avant, un jeune... et là t'imagines le pire, et tu cours partout, tu... tu ouvres toutes les portes, tu sais pas où il est... et tu finis par le trouver, en fait il est en train de suffoquer dans une espèce de salle qui... qui se remplit... enfin qui... avec la chaleur qui monte, qui monte, qui monte inexorablement, et toi t'as un code à trouver, une espèce de code, fait par... enfin par image en fait, une espèce d'association d'images en fait. Et... t'es là à trouver le code, et t'as une petite caméra de surveillance qui te montre à l'intérieur avec lui en train de clamser, quoi ! Et t'es là, t'es... ah ! Et ça c'est... et tu le vis vraiment, quoi, c'est fabuleux » (Robin).*

L'adhésion au jeu est telle que l'ambiguïté du lien entre joueur et avatar transparaît dans le propos, à travers le passage de « *ton personnage fait ceci* » à « *tu fais cela* ».

L'état second n'est pas dû seulement à la force d'évocation et d'évasion des univers virtuels, mais aussi à sa « sensorialité vécue » et à l'automatisation de l'action nécessaire à son maintien.

Enfin, dans un autre registre, en filigrane dans tous ces extraits, c'est parfois la répétition de l'action, du geste « incorporé » qui met le joueur dans un état second – stade poussé de l'infra-conscience nécessaire à l'effectuation de routines automatisées :

*« Quand je joue, parfois je suis hypnotisée : ça n'a rien à voir avec une dépendance à l'ordinateur, c'est qu'à ce moment-là, je ne suis plus en train de jouer. C'est comme quand tu conduis, parfois tu te "réveilles" deux kilomètres après. Pendant un moment, t'as plus conscience, tu décroches. L'hypnotisme il vient physiquement. A un moment, t'es tellement concentré que tu finis par ne plus être concentré et que t'es plus là... » (Axèle).*

---

<sup>431</sup> Resident Evil Code Veronica X, Capcom, 2001.



Là encore, la notion de dépendance se fait référence ; cependant, elle n'apparaît pas comme l'unique alternative au jeu, la seule possibilité quand le jeu cesse d'être jeu. Il est possible de « trop » jouer sans que ce « trop » fasse sombrer le joueur dans un état qui aurait à voir avec la dépendance.

Ainsi, le phénomène du « scotcher » se tisse par la combinaison de différents paramètres du jeu vidéo en tant que pratique et de différentes postures du joueur : force d'évocation de l'image en mouvement ou de l'histoire en construction, puissance subjective de l'interactivité qui fait « vivre le film », fermeture du cercle d'action-réaction de l'œil et de la main, intensité du plaisir lié à la maîtrise (physique et psychique) de l'interface et du *gameplay*, puissance mais fragilité de l'harmonie technico-sémiotique qui fait tenir le joueur entre réalité et virtualité – ou plutôt *dans* la réalité et *dans* la virtualité.

### **2.2.2 Le « vide par le plein » : l'effet « lavage de cerveau »**

De là, découle l'effet « vide par le plein », une saturation du sens et des sens(at)ions qui donne ses fonctions délassantes et paradoxalement excitantes au jeu vidéo et en autorise des utilisations « détournées », non plus seulement comme loisir et amusement, mais comme moyen de « remplir le vide » ou « d'évacuer le trop plein » – comme par « lavage de cerveau ».

Le phénomène est tantôt subi, tantôt recherché, tantôt vécu avec culpabilité, tantôt utilisé de façon maîtrisée et « efficace ».

Charles, qui a connu une pratique vidéoludique à certains égards similaire à celle de Loïc, dans sa « démesure » notamment, évoque lui aussi avec force les effets de l'image :

*« Jouer aux jeux vidéo c'est la misère, parce que vraiment je me rends compte, enfin j'étais... enfin c'était tellement le vide... enfin le vide mental, vraiment, pendant des heures... Il se passe un truc super bizarre franchement, au niveau de l'image... T'es dans une bulle, c'est un cliché de le dire mais je pense que c'est vrai. (...) C'est pas du tout comme te plonger dans un bouquin où ton esprit, tu le sens... là franchement au bout d'un moment t'as l'esprit vraiment qui s'engourdit. Le temps commence à passer hyper vite, sans que tu t'en rendes compte, et t'es... t'as l'esprit engourdi. Et le drame, c'est pour ça que je dis que c'est la misère, c'est que dans ce moment-là... à la limite tu ressens rien, je sais même pas si t'es content ou pas... En tous cas, je suis pas super fier de cette période » (Loïc).*

A force d'accomplir une frénésie d'actions, d'éprouver une profusion d'émotions, le joueur ne ressent finalement plus grand chose... et en tous cas ne pense à rien qui aurait trait à sa « vraie vie ».

En effet, « rentrer » dans le jeu conduit à un oubli du monde extérieur et de soi, qui peut être utilisé pour opérer une rupture dans le quotidien, se couper de l'écheveau complexe de la réalité et se détendre. Le ressort est double : il fonctionne à la fois sur la totale mobilisation du joueur, requise par le jeu, et sur la force d'évasion qu'il lui offre en retour. Loïc insiste ici sur le premier point, en prenant l'exemple d'un jeu d'action :

*« C'est beaucoup de la rapidité... en fait ouvrir sa perception dans une seule direction, celle du jeu : on écoute pas, on sent pas, on regarde et on essaie de réagir le plus rapidement possible. C'est vraiment là où on sort le stress parce que ce n'est pas quelque chose que l'on fait dans la vie, le fait de focaliser sur l'image. Dans la vraie vie on réfléchit, et là il n'y a aucune réflexion c'est vraiment du tac au tac et ça entretient un rythme assez frénétique » (Loïc).*

Le rapport au phénomène est ambigu, il est dénigré et méprisé mais simultanément présenté comme une aide, voire une nécessité, dans le contexte dans lequel il s'inscrit. Il arrive aussi qu'il apparaisse comme une fonction assumée du jeu. Luigi explique : *« Je prends ça comme un repos, comme un lavage de cerveau. Ça me permet vraiment de dire que tout ce qui est à l'extérieur, il n'y a pas de problème ».*

Cette fonction de « changer les idées » peut être routinisée, voire « ritualisée » – au sens « allégé » du terme<sup>432</sup>. Par exemple, Axèle se fera « une petite partie » en rentrant du bureau, pour opérer la charnière entre journée de travail et soirée, et Nicolas « sacrifiera » à cette habitude tous les soirs après dîner, pendant une heure, avant de rejoindre sa compagne.

De plus, et particulièrement pour les jeux d'action, il est fréquemment question d'« exutoire », de « défouloir », parfois d'« échappatoire »... Zoé dira simplement : *« c'est bien parce qu'on pense à rien »*. C'est particulièrement flagrant pour les jeux dits « violents », où l'effet « physique » dû au « robotisme » requis du joueur se double d'un effet plus « symbolique » lié aux thématiques développées autour de la mort :

*« Ça permet de passer sa frustration » (Simon) ;*

*« Ça me permet de vider mon stress (...) d'évacuer... une part d'agressivité » (Yann) ;*

---

<sup>432</sup> L'ordinateur n'est-il pas considéré depuis toujours comme l'« hôte mythique du foyer » [Jean-Paul BOZONNET, « L'hôte mythique du foyer : publicité et motivations pour la micro-informatique domestique », *Terrain* n°12 : Du congélateur au déménagement. Pratiques de consommation familiale, avril 1989, pp. 27-39]

*« C'est très bourrin mais c'est un grand défouloir. Au lieu de faire ça avec des vrais mecs, tu fais ça en virtuel. L'avantage c'est que le sang qu'on voit, c'est pas du sang qui tache » (Michel) ;*

*« C'est surtout pour évacuer le stress du boulot. Ce qui est encore plus amusant c'est d'évacuer le stress du boulot en tapant sur les collègues du boulot qui jouent contre vous. C'est sympa » (William).*

L'ambiguïté du phénomène d'identification joueur-personnage perdure. Pour Pierre-Henri, même s'il ne faut pas nier cette dimension, il n'est pas nécessaire de la « psychologiser » à outrance :

*« C'est une façon de se couper, quoi. Bon, imaginons que j'ai eu une journée dure en stage, une journée très dure avec beaucoup de boulot, des choses un peu dures [à l'hôpital]. Ben, c'est vrai que se planter devant sa console... ça revient à ce que je disais: tu joues, tu joues. Ça te permet effectivement de sortir un peu de tout, du monde... ouais, ça te coupe du monde, donc pendant ce temps là, c'est que toi, t'es en train de jouer... c'est reposant parce que tu fais que ça. C'est en ce sens là que c'est un défouloir, c'est parce que bon... ça te permet un petit peu d'oublier tes soucis, tes tracas, tes machins... (...) Enfin, bon, c'est rigolo, c'est James Bond avec ses flingues, tu butes des mecs à tire-larigot ! Bon, tu te défoules un peu, c'est vrai, tu te défoules un petit peu, c'est clair, c'est un défouloir... Mais ça va pas chercher beaucoup plus loin... Il s'agit pas de flinguer par procuration... Je sais pas comment dire... Ah non ! C'est pas une pompe à névroses... c'est pas pour décharger une agressivité, non c'est pas ça. C'est vraiment ludique, c'est rigolo. Et puis voilà, ça va pas chercher beaucoup plus loin. C'est l'amusement pur » (Pierre-Henri).*

Le jeu vidéo entre dans l'économie des flux d'énergie quotidiens : il participe à la canalisation du stress, voire à son évacuation ; il peut au contraire contribuer à l'augmentation d'une tension nerveuse.

En effet, l'utilisation délibérée du jeu vidéo comme régulateur d'états nerveux et psychologiques serait à opérer avec parcimonie. Trois écueils ont été évoqués par les joueurs rencontrés : se libérer l'esprit au point de s'abrutir ; rentrer dans le jeu au point d'en sortir surexcité ; rentrer dans le jeu au point de ne plus en sortir. Par exemple, Axèle donne ce conseil sur le premier point : *« jouer suffisamment pour que ça te défoule, mais pas jouer pour que ça te vide la tête complètement »*. Sur le deuxième point, William et Octave sont d'accord : *« ça défoule, mais ça ne détend pas. Ça canalise les angoisses mais ça rend nerveux »* dira l'un, *« si je suis énervé je vais jouer à tuer quelques gens pour me détendre. Mais c'est pas très relaxant en fait »*, dira l'autre. Enfin, sur le troisième point, Loïc explique :

*« Des fois on a envie de speeder et on ne peut pas, dans ce cas, on peut facilement se mettre devant sa console le soir et se taper un grand lâchage. Je connais des gens qui sont super stressés et qui le soir appuient comme des fous sur leurs boutons*

*jusqu'à trois heures du matin sinon ils n'arrivent pas à dormir. Ils ont beaucoup d'énergie à défouler, ils savent pas où la mettre et ils la mettent dans les jeux vidéo » (Loïc).*

Par ailleurs, le premier effet recherché peut aussi « se payer » après coup. Pour décrire les effets secondaires, l'expression de « fatigue nerveuse » est récurrente. Le contrecoup est comparé à celui de l'alcool :

*« C'est l'effet qu'on peut avoir le lendemain d'une soirée. On est un peu... lymphatique ; comme si le corps avait été sous tension pendant X temps, et puis... t'as évacué tout ton stress pendant la nuit et tu te retrouves... avec des courbatures, tout mou... » (Yann).*

Il y a gestion des flux d'énergie, fonction classiquement attribuée à la consommation de toxiques en tous genres ou de pratiques répétitives plus ou moins ritualisées.

Ainsi, le « lavage de cerveau » semble parfois déborder l'utilisateur, mais apparaît également comme un « bon côté » du jeu vidéo, un atout. Il est considéré soit comme un effet pervers dû à un abus, soit comme un effet utilisable. C'est une question de dosage et d'usage, tout comme pour la régulation de la consommation d'une drogue et sa qualification. Entre l'abandon contrôlé, le laisser-aller temporaire et la perte de soi, les frontières sont parfois ténues. L'enjeu est de garder la maîtrise de la consommation et donc de soi-même. Il se décline dans le long terme de la répétition du quotidien.

### **2.2.3 « Y revenir » : entre accoutumance abusive et structuration du quotidien**

En effet, l'intensité de l'expérience vidéoludique « tient » son amateur jusqu'en dehors de la session elle-même : le joueur, pour un temps, se trouve « habité » par un univers virtuel ludique, il y pense et a envie de le retrouver, par curiosité, par défi, par facilité... ou bien sûr par plaisir ! Il s'agit, c'est selon, de continuer une histoire ou de résoudre une énigme, de battre un score ou un record, de retrouver un monde simple, stable et maîtrisé, ou bien de s'amuser encore et encore.

Michel fait la comparaison avec l'envie de dévorer un livre passionnant : *« C'est un peu comme un livre, t'as envie de savoir la suite mais tu dois faire quelque chose, travailler, faire ci ou ça. T'y penses, tu dis : "Vite, que ça finisse pour retourner jouer !" »*. Les effets de la pratique sont relativisés dans la comparaison à des activités plus légitimes.

Octave évoque plutôt un mécanisme compétitif où le plaisir de la maîtrise a également sa place :

*« Au début t'es nul, donc tu dis que c'est nul, que tu veux pas jouer à ça. Et puis après t'y reviens, tu joues, tu joues, et c'est vrai qu'au bout d'un moment tu joues... Nous on joue quasiment tous les jours. Il y a bien une sorte d'accoutumance... mais sur une période donnée, après on se lasse » (Octave).*

Ici, le discours est clairement dans l'engouement ludique temporaire et non dans la pathologie mentale ; Loïc, toujours plus pessimiste (et plus « psychologisant ») dans son discours sur la pratique, interprète cette augmentation de la pratique comme « *un laisser-aller* » :

*« C'est pas une accoutumance liée au jeu, c'est plus un laisser-aller... psychologique, qui fait que la personne va pas faire autre chose finalement, elle va plutôt prendre une solution vraiment très facile qui est de s'enfermer chez soi et de jouer à un jeu vidéo, qu'il connaît bien en plus, où il est super fort, où il va rester toute la soirée » (Loïc).*

Une même référence est faite à la notion d'accoutumance, ainsi que l'idée du plaisir d'évoluer de façon maîtrisé dans un monde lui-même maîtrisé, mais dans ce dernier cas, ce n'est pas *un* jeu, mais *le* jeu qui fait revenir le joueur devant son écran.

Par ces différents exemples et la diversité de leurs interprétations, sont soulignées la complexité, l'ambiguïté et la réversibilité des liens entre jeu vidéo, loisir, passion et « addiction ».

La routinisation de la pratique apparaît à la fois comme un garde-fou et une entrée vers des conduites ressenties de l'intérieur ou interprétées de l'extérieur comme excessives. De même, la ritualisation peut aussi bien constituer un moyen pour le joueur de « garder le dessus » sur sa consommation que constituer le socle d'un attachement fait de la combinaison entre force de l'habitude et « efficacité symbolique ».

Par exemple, des interviewés décrivent des formes de « décrochage » du corps par rapport à la volonté consciente. En un sens, c'est le principe même de l'automatisation de certains gestes et de la routinisation de certaines séquences qui fait suite au processus d'« incorporation ». Mais l'extension de ce phénomène au déclenchement de l'activité et non plus seulement à une partie de son déroulement peut dérouter, voire déplaire. Si la ménagère peut se sentir soulagée, voire satisfaite, d'avoir réussi à « se conditionner » pour se mettre à ranger son intérieur sans avoir à engager un

processus réflexif trop important (c'est la « danse des objets » décrite par Kaufmann<sup>433</sup>), il n'en est pas forcément de même quand il s'agit du jeu vidéo (la question de la légitimité est l'objet du second chapitre consacré au jeu vidéo). La légèreté du passage à l'action se change alors en sentiment de perte de contrôle :

*« Il y a un côté hypnotique, où ça te fait revenir. Tu te retrouves dans la mezzanine, assise devant l'ordinateur, avec le jeu allumé, alors que tu l'as pas voulu – en tous cas, tu t'en rappelles pas – ou que t'étais en train de faire autre chose. Ça, ça ne me plait pas, à partir du moment où ça dépasse ta volonté » (Axèle).*

Pour Nicolas, cette « envie d'y revenir » n'est pas l'apanage des jeux vidéo, qu'il replace en ce sens dans le monde (l'enfer ?) du jeu :

*« Si tu restes deux heures devant ton écran, c'est que t'as envie de jouer, t'as envie de gagner... même si tu perds, t'as envie de gagner, comme le flambeur qui va au casino c'est pareil, même si le but du jeu c'est de gagner. Il va gagner, gagner, et puis il va tout perdre, il va perdre sa chemise, c'est quelque chose qu'il a en lui, qui l'a bouffé de l'intérieur, c'est qu'il a envie que d'une chose c'est de rejouer, c'est quelque part... c'est exactement pareil sur un jeu vidéo, faut voir le nombre d'heures qu'on passe sur un jeu vidéo, même si on perd, on perd, on a envie de rejouer, de continuer, de continuer, de continuer... (...) j'y pense toute la journée, je me dis je pourrais faire ça, ça... » (Nicolas).*

Le parallèle avec les jeux d'argent et de hasard va au-delà de la sphère ludique pour entrer dans celle des « addictions » reconnues comme telles.

A l'opposé, Michel, qui a coutume de jouer avec ses collègues quotidiennement, refuse le lien aux drogues et dépendances – et en le refusant le fait. Il tient un discours autour du plaisir et de la force des habitudes, ainsi que sur leur force de structuration du temps :

*« C'est un peu comme la pause café. Le café est une drogue mais ce n'est pas parce que je vais faire la pause café que je suis drogué, c'est pour faire un break. Tu as besoin de faire varier ta journée pour avoir la sensation de bien vivre. On apprécie le travail parce qu'on a des loisirs et inversement. Si on avait que des loisirs, on se ferait chier et s'il y avait que du travail, on se ferait chier. (...) Ça fait partie du rythme de la journée » (Michel).*

Sur un autre rythme, hebdomadaire, certains se retrouvent le week-end pour de grandes sessions nocturnes « entre hommes », sur le modèle des alcoolisations « expiatoires » du samedi soir (d'ailleurs, l'alcool, le tabac et le cannabis n'en sont pas exclus).

---

<sup>433</sup>KAUFMANN, *Le cœur à l'ouvrage*, op. cit.

## **2.2.4 Le « conflit des temps »**

Le temps du jeu, en restant au plus près des mots, c'est d'abord une temporalité définie et « administrée » par le jeu : un temps compressé, dilaté, saccadé. C'est aussi le temps subjectif tel qu'il est vécu par le joueur en action, du temps ressenti, incorporé par la « fréquentation » d'un même jeu, d'une même pratique<sup>434</sup>, du temps arbitrairement autre et que le joueur finit par assimiler, alors en phase avec le jeu.

### ***Les temps de la consommation du jeu***

Le temps du jeu, c'est également, à une tout autre échelle, un moment de la vie d'un sujet dont la pratique du jeu vidéo fera partie. Généralement, l'enfance y est incluse, temps du jeu par excellence – de tous les jeux – puis l'adolescence et la jeunesse. Le passage à une autre étape du cycle de vie, l'« âge adulte », viendrait signer la fin de ce divertissement. Il est difficile de se prononcer sur ce point car les personnes rencontrées constituent la première génération de joueurs de jeux vidéo, et elles n'ont pour la plupart, pas atteint l'âge de trente ans. Généralement, l'entourage non-joueur du joueur (famille, petite amie) et, par sa bouche, la société toute entière tend à considérer qu'au-delà d'un certain stade d'avancement dans la vie, il est bienvenu de cesser ce genre d'activités ludiques. Certaines responsabilités, considérées comme marqueurs du passage à l'âge adulte – l'occupation d'un emploi stable, la mise en ménage<sup>435</sup> – apparaissent comme des freins à la pratique du jeu vidéo. Il n'en demeure pas moins que certains joueurs militent pour la reconnaissance de la pratique en tant que jeu d'adulte et comptent bien ne jamais arrêter.

Le temps du jeu, enfin, c'est le temps de sa consommation, qui peut être entendue comme moment d'utilisation à proprement parler ainsi que comme durée de vie (d'usure) d'un jeu. Dans les deux cas, elle se décline entre rythme, durée et cycle – mesure et démesure. Une session de jeu vidéo dure entre cinq minutes et une dizaine d'heures<sup>436</sup> ; elle peut revenir tous les jours, tous les week-ends, aussi bien que tous les six mois ; elle peut avoir lieu le jour ou la nuit, pendant les périodes scolaires, de travail ou de vacances, etc. La durée de vie d'un jeu vidéo, quant à elle, dépend de la fréquence

---

<sup>434</sup> WACQUANT, *Corps et âme*, op. cit.

<sup>435</sup> La naissance d'un enfant occupe dans cette liste une place ambiguë, dans la mesure où elle apparaît dans le discours des joueurs rencontrés à la fois comme une raison de cesser la pratique, mais également à moyen terme, de la reprendre, en famille et de manière tout à fait légitime.

<sup>436</sup> A titre indicatif et d'après les personnes rencontrées : il est toujours possible de faire plus !

de son utilisation, mais aussi de sa nature : sa fin peut être celle du jeu ou celle de l'intérêt pour celui-ci. Certains jeux sont des énigmes ou des histoires (notamment les jeux d'aventure) : ils ne se jouent qu'une fois, en quelques dizaines d'heures cumulées, et sont donc « jetables » ou du moins se périment. Certains amateurs du genre les consomment un par un, à la suite (comme Nicolas) ; d'autres en « entament » plusieurs simultanément, prenant le risque de ne pas en voir la fin (comme Natacha). Mais de nombreux jeux sont « inusables » : leur structure permet une utilisation à l'infini (comme *Tetris* ou comme les jeux de course, par exemple), c'est-à-dire contre la machine, donc contre soi-même (meilleur score, meilleur chronomètre, record quel qu'il soit)<sup>437</sup>.

Ainsi, le jeu vidéo peut aussi bien être au cœur d'une routine dont la répétition structure le quotidien (jouer tous les jours à la pause déjeuner ou le soir en rentrant chez soi) que d'une qualification du temps long, par alternance de périodes intenses et de plages d'abstinence (par exemple, Simon garde en mémoire son année de service civil comme une année de pratique de *Football Manager* ; Zoé assimile son stage d'été en Allemagne au souvenir d'un jeu en particulier).

Le « conflit des temps », aussi quantitatif que qualitatif, lié aux différents degrés de légitimité accordés à des activités concurrentes, fait écho aux contradictions du monde des drogues et dépendances.

### *Le temps du jeu s'impose, le temps du joueur se compresse*

Dans une certaine mesure, pendant une session, c'est le « temps du jeu » qui domine, qui impose sa taille, son rythme et sa nature. Luigi dit de façon simple et efficace : « *Quand j'ai commencé une partie en général, je la finis* » – sans préciser toutefois qu'elle peut durer des heures entières, ni que certaines sont par nature sans fin...

Les pauses sont décidées non par le joueur, mais par l'alternance des moments de jeu pur et des moments « annexes » : tableaux de score, chargement d'un niveau supérieur, etc. En termes qualitatifs, le temps du jeu est un temps vécu, subjectif et à la fois prescrit par le logiciel : l'émotion esthétique alterne avec les sursauts dus à la peur,

---

<sup>437</sup> Après, ils peuvent toujours devenir obsolètes techniquement (parce que les jeux évoluent, en termes de rapidité, de rendu des volumes et des déplacements etc. ou parce que le matériel se renouvelle) ou s'abîmer physiquement (disque rayé par exemple).



l'attente qui n'en finit plus cède le pas à la frénésie d'un combat qu'on voudrait voir durer encore un peu pour vaincre ou accumuler des points.

Au-delà de cette diversité intrinsèque – à l'échelle d'un jeu, et des jeux en général – le temps du jeu est ressenti de manière consensuelle chez les joueurs rencontrés comme un temps accéléré, comprimé : *« Tu vois pas le temps passer... c'est clair, surtout sur les longues durées tu te dis "tiens j'ai joué deux, trois heures", alors que t'as joué cinq heures ! »* (Octave). Pour Yann, le phénomène s'explique par la *densité* du temps vécu. Par exemple au football,

*« Dans un vrai match... sur quatre-vingt-dix minutes, tu auras peut-être quatre ou cinq minutes de match qui vont être intéressantes. Dans le jeu vidéo, tout paraît extraordinaire tout le temps, du début à la fin. Et tous les jeux sont faits comme ça. C'est un concentré de rapidité et de choses incroyables... »* (Yann).

Par conséquent, il est très fréquent que la session dure plus longtemps que prévu (cette fois-ci de façon mesurable). Temps subjectif et temps objectif entrent alors en conflit. L'effet de distorsion du temps vécu durant le jeu débouche d'abord sur l'impression pour le novice du jeu vidéo comme « traquenard », comme « piège à temps » dont il faut se méfier. Zoé, par exemple, s'est retrouvée très rapidement « agrippée » à un petit jeu :

*« C'était la première fois que je jouais sur ordinateur, en mai. Je trouvais ça débile et puis en fait, après quand j'ai compris comment ça se passait, j'avais envie de faire la suite et ensuite j'arrivais plus du tout à en sortir, même si j'avais du boulot, j'y arrivais pas... »* (Zoé).

Plus tard, chez le joueur chevronné, la surprise et la méfiance laissent la place à la mauvaise foi plus ou moins assumée. Luigi, qui évolue dans un contexte conjugal hostile à sa pratique (nocturne), reconnaît :

*« Quand je me dis que je commence à jouer pour une demi-heure, je sais très bien que je ne vais pas jouer une demi-heure : quand je commence, je ne vais pas m'arrêter avant deux heures... Je sais pas trop comment expliquer ça. Je crois que c'est justement une espèce de mauvaise conscience par rapport à ça, qui viendrait de mon entourage proche. Et quelque part, une conscience du sens commun qui dit que ce n'est pas bien de passer des heures et des heures devant les jeux vidéo »* (Luigi).

Il y a ici une sorte de « cercle vicieux » où un mécanisme de culpabilité amène le joueur à se mentir à lui-même.

Ainsi, aussi bien durant les temps du jeu à proprement parler que durant les périodes qui séparent ces temps, le jeu vidéo présente une force d'adhésion, un quasi

magnétisme qui le rend aussi attachant qu'attractif. Ce « pouvoir » fait souvent durer les parties plus longtemps que prévu, et donne aux univers virtuels ludiques la capacité de « prendre » les joueurs plus qu'ils ne le voudraient... Le jeu vidéo apparaît comme un grand « mangeur de temps », vorace en durée et gourmand en occupation des esprits. Mais, outre le dosage, c'est d'une question d'usage qu'il s'agit. Car tous les temps ne se valent pas.

### *Un temps n'en vaut pas un autre*

Le jeu vidéo, comme toute activité, ne se fait pas n'importe où, n'importe quand, n'importe comment. En tant que loisir, il suit les temps sociaux du hors-travail, à l'échelle de la journée, de la semaine, de l'année : il est pratiqué le soir plutôt que la journée (à la limite à l'heure du déjeuner), le week-end plutôt que la semaine, pendant les vacances de préférence. De plus, en tant que loisir d'intérieur, il semble plus prisé les jours de pluie et globalement en période hivernale. Outre les temps sociaux, la pratique du jeu vidéo suit les temps individuels. Périodes où le « temps libre » est disponible en quantité ou périodes de « solitude » semblent les plus favorables : études, chômage, attente d'un service militaire... mais aussi arrivée dans une ville inconnue ou suites d'une rupture amoureuse. A un autre niveau encore, la pratique varie en fonction du parcours du joueur en tant que tel, au gré des étapes de sa « carrière » et de ses rencontres avec un jeu ou un autre.

Plus que sur la pratique vidéoludique en général, c'est sur un jeu en particulier qu'un sujet peut facilement « bloquer » pendant un certain temps, celui d'arriver au bout ou de s'en lasser :

*« L'intérêt du jeu est tellement puissant que j'ai envie de le finir. Maintenant quand je l'aurai fini, si ça trouve, je vais plus jouer sur l'ordinateur pendant X temps. Donc on peut pas dire qu'il y a une accoutumance au jeu vidéo, par contre il peut y avoir une accoutumance à un jeu à proprement parler... »* (Nicolas) ;

*« Il y a une dépendance, pas aux jeux mais à UN jeu »* (Michel).

Il est intéressant de noter dans ces extraits l'emploi des termes d'« accoutumance » et de « dépendance » qui font référence à l'univers de la drogue.

Les différents cycles s'entrecroisent et les « dépassements » plus ou moins délibérés d'une session de jeu ne prennent pas la même importance selon les circonstances : tous les temps ne se valent pas. Par exemple, la vie de couple transforme

le temps libre en « temps à deux » potentiel et rend une pratique abusive du jeu vidéo difficilement supportable pour le partenaire, qui tend à la condamner. De même, continuer à jouer alors qu'on est censé se remettre au travail apparaît comme dommageable. Si le joueur n'a de compte à rendre qu'à lui-même, il s'en remet à sa conscience :

*« Tu commences à te mettre au jeu, et puis tu restes concentré dessus... et puis ça t'empêche de travailler, tu te dis... "bon, je me fais une petite partie avant de travailler"... et puis bon c'est comme tout... ça dure deux trois heures. Finalement, c'est pas tant que t'as envie de jouer, mais c'est vraiment pour ne pas travailler quoi. Ça te sert de bonne excuse... quand c'est dans un contexte comme ça c'est assez malsain. Mais t'as toujours des fausses excuses qu'il faut apprendre à repousser » (Robin).*

Dans un cadre professionnel, les conséquences peuvent être plus dramatiques : « *Il y a un mec qui s'est fait virer de chez nous pour ça* » (Octave). De manière générale, l'engagement social est considéré comme supérieur à l'attachement à une « machine » : par exemple, lors d'une soirée entre amis, Axèle regrette la pratique vidéoludique au détriment de la convivialité :

*« Je vais pas arracher les prises de l'ordinateur, je leur dis "vous êtes des nazes, on aura bien assez le temps d'y jouer, ce soir on fait la fête"... T'en as chez qui ça réveille un truc et qui sont d'accord et qui arrêtent, et t'as les accros qui sont là "oui on arrive, on fait une ou deux ou... quarante parties et on arrive"... ! » (Axèle).*

Sans doute l'interaction avec autrui et le lien social en général doivent-ils être prioritaires sur l'interactivité avec une machine, le plaisir engendré ne fût-il plus solitaire mais convivial... Ici, la tendance de certains joueurs à sous-estimer le temps qu'ils vont mettre à arrêter est présentée comme caractéristique de l'« accro », figure puissante et ambiguë du monde des jeux vidéo. Dans la même logique, comme l'explique encore Axèle :

*« Ça va si c'est un dimanche, où au lieu de passer tout l'après-midi sur le canapé à regarder des séries débiles à la télé, tu passes deux heures à jouer... Par rapport à ce que tu aurais fait devant la télé c'est pas mieux, ça se vaut à peu près donc ça va, sauf que là t'es plus actif quand même que devant la télé. Mais quand tu te rends compte qu'au lieu d'aller au cinéma, tu rates la séance parce que tu as fait une partie de plus. Là ça me fait chier, ça m'intéresse pas et je veux pas être comme ça, dépendante. C'est-à-dire à partir du moment où ça dépasse ta volonté et surtout à partir du moment où ça t'empêche de faire autre chose » (Axèle).*

Cette dernière phrase amène des éléments de décodage de la pratique intéressants, et d'une certaine façon représentatifs de nombreux joueurs : en effet la plupart articulent implicitement leur discours selon ces deux axes, d'une part le souci de

maintenir une conscience et un contrôle sur sa volonté de jouer (et d'arrêter), d'autre part celui de garder un équilibre entre les différentes sphères du quotidien et d'accorder aux jeux vidéo la place ainsi choisie.

Le jeu vidéo, tant qu'il reste un passe-temps au sens strict du terme, tant qu'il est là pour « passer le temps » de manière agréable, demeure acceptable. Pour rester dans ses limites de « jeu », il ne doit pas interférer dans la vie sociale du joueur, dont le plaisir solitaire est de manière très « classique » surveillé de près, suspecté, voire honni. De plus, il ne doit pas non plus l'envahir au point de lui faire perdre le sens des réalités, ni être là pour « tuer le temps », autrement dit le faire passer « de force », l'occuper « sauvagement » pour éviter qu'il soit rempli par autre chose – des soucis par exemple.

### **2.3 Ce sont les usages d'une drogue... mais aussi des objets en général**

---

Si la volonté du consommateur et la maîtrise de la consommation en général y sont maintenues, comme dans toute consommation, force est de reconnaître que le jeu vidéo semble propice, par les différents engrenages auxquels il touche, qu'il implique dans sa pratique, dont il procède dans son essence même de jeu à une certaine « fascination active » tout à fait particulière. En outre, il se prête également à des usages similaires à ceux des consommations de drogues, parfois caractérisées par leur qualification en dépendances.

Mais si les « capacités » du jeu vidéo sont indéniables, elles reposent avant tout sur les capacités du joueur à user de ces capacités. C'est dans l'action et le rapport à l'action que tout se joue et que le sentiment d'une « emprise » émerge parfois. L'idée de « substance active » cède le pas à celles d'action sur la matière et d'action sur soi. La consommation (de drogue) peut se penser comme *action sur l'action* de l'objet sur le sujet.

De plus, si les liens aux drogues et dépendances sont nombreux, ils mettent en évidence la dimension métaphorique inhérente à ce « champ », où tout fonctionne par symbole, par analogie, par comparaison avec des univers imaginés plus que connus.

Les points de concordance soulignés soulèvent un problème de légitimité du jeu vidéo, dont le passage d'un côté à l'autre de la « barrière » des drogues et dépendances est fonction des interprétations quant au bien-fondé de sa pratique comme loisir et du

degré d'acceptabilité des plaisirs qu'il procure, plus que de menaces sur la santé ou la cohésion sociale.

### **3. UN « POUVOIR » CONSTRUIT DANS L'ACTION**

Cette première analyse de la pratique du jeu vidéo, fondée sur la compréhension de l'expérience de « réalité virtuelle » qui la caractérise, disqualifie un certain nombre de stéréotypes s'y rapportant, notamment autour d'une soi-disant « dématérialisation » des loisirs, dont le pendant serait une « désincarnation » de ses amateurs et du lien social en général, supposé dégradé par l'avènement des nouvelles technologies. La description donne au contraire à voir un dispositif technique dont les ressorts touchent aux mécanismes de subjectivation, entendue ici comme processus de construction de soi et du sens dans l'action sur la matière. Le corps y occupe une place tout à fait centrale, redéfini comme une enveloppe dynamique, apte à englober dans l'action un certain nombre d'objets matériels – au fond comme une « réalité virtuelle ». En aucun cas est-il absent ou déprécié dans la pratique.

Et sa redéfinition comme entité aux frontières mouvantes, grâce à la notion d'« incorporation », va dans le sens de la remise en cause d'une catégorisation des drogues et dépendances entre substances ingérables et pratiques de consommation « non-alimentaires ». Ce n'est pas le seul point de réflexion ajouté par l'étude des jeux vidéo à cette problématique. Elle suggère également que derrière une image de passivité, voire de laisser-aller, l'amateur d'expérimentation sensorielle est « totalement » actif – au sens d'un engagement du sujet comme « homme total » – et qui plus est dans une grande maîtrise de ses actions, « techniques du corps » qui se font « techniques de soi ».

La « réalité virtuelle », en offrant aux jeux vidéo une infinité de capacités – d'invention comme d'imitation, d'évasion comme de réclusion, de multiplication comme de perte de soi, d'ouverture aux autres comme de repli, etc. – leur confère un supposé « pouvoir surnaturel » qui les rend ouverts à des pratiques excessives plus ou moins contrôlées et plus ou moins ritualisées – toujours « incorporées », au sens fort du terme. La description de leur expérience telle qu'elle est vécue par les joueurs reformule

les questions qui traversent la problématique des drogues et dépendances interrogée sous l'angle de sa culture matérielle.

Les jeux vidéo apparaissent comme des instruments d'augmentation de la « sensation de soi » et tout à la fois de travail de « l'image de soi »<sup>438</sup>. Au même titre que les psychotropes et la télévision analysés par Ehrenberg<sup>439</sup>, ils touchent à la subjectivité et à la responsabilité dans une société où autonomie et estime de soi sont devenus des ressorts de l'action et de l'existence en général. Plus spécifiquement, si le lien social à distance tend à être stigmatisé par principe – c'est un acquis pour la « sociologie de la communication et des médias »<sup>440</sup> – les inquiétudes liées aux « promesses du cyberspace »<sup>441</sup> trouvent leur origine dans une plus classique « peur sociale » devant les nouveaux modes de communication<sup>442</sup>. Leur potentiel néfaste (et plus largement « actif ») relève d'hypothèses et parfois d'effets d'annonce sur une « crise du lien social » finalement typique de la (seconde) modernité<sup>443</sup>. L'autonomie croise ici encore une fois injonctions à la bonne distance avec autrui et exigences de juste mesure dans la consommation. Elles rejoignent l'idéal d'interdépendance équilibrée entre sujets par la performance efficace et « épanouissante » dans l'action.

La généralisation de leur analyse trouve un écho dans l'approche anthropologique des relations sujets-objets en général. Par exemple, la maîtrise dans l'apparent laisser-aller des corps rappelle la description par Nicoletta Diasio des pratiques de consommation « gourmande » d'enfants romains et parisiens, qui souligne les ambiguïtés du gouvernement des corps, les stratégies de détournement des procédures de contrôle et les mécanismes de circulation des pouvoirs<sup>444</sup>. Ce texte montre également l'inextricable lien entre action sur la matière, action sur soi, et action sur l'action des autres, plaçant ainsi la culture matérielle au cœur des processus de subjectivation.

---

<sup>438</sup> EHRENBURG, *L'individu incertain*, op. cit., p. 24.

<sup>439</sup> *Ibid.*

<sup>440</sup> Pour une analyse de la stigmatisation du lien social à distance, par principe « inférieur » au face-à-face, cf. Eric MAIGRET, *Sociologie de la communication et des médias*, Paris, Armand Colin, coll. « U. Sociologie », 2003.

<sup>441</sup> Pour une approche ironique, cf. *Sociologie et sociétés* vol. XXXII, n°2 : Les promesses du cyberspace. Médiations, pratiques et pouvoirs à l'heure de la communication électronique (dir. Thierry BARDINI et Serge PROULX), Presses de l'université de Montréal, automne 2000.

<sup>442</sup> Y compris les transports, cf. Wolfgang SCHIVELBUSCH, *Histoire des voyages en train*, Paris, Le Promeneur, 1990.

<sup>443</sup> SINGLY, *Les uns avec les autres*, op. cit.

<sup>444</sup> DIASIO, « L'enfant gourmand... », op. cit.

Si la description des pratiques vidéoludiques entrent en résonance avec d'autres ethnographies accordant une place particulière aux relations sujets-objets, elle retombe également sur des débats « classiques » de ce type d'approche. Par exemple, la question d'une possible catégorisation, voire d'une hiérarchisation, des objets matériels en fonction de leur soi-disant « pouvoir » sur le sujet qui les agit, si elle apparaît comme emblématique de la problématique des drogues et dépendances, traverse aussi de part en part l'anthropologie et la sociologie des techniques : les objets matériels peuvent-ils être envisagés comme ayant une action, comme étant « actant »<sup>445</sup> ? Certains objets seraient-ils plus « puissants » que d'autres ?

Le jeu vidéo soulève en outre un certain nombre de questionnements anthropologiques plus larges. L'étude du lien unissant un joueur à son (ses) incarnation(s) virtuelle(s) ouvre la réflexion sur des processus généraux de subjectivation, au double sens d'ontogenèse et d'identification(s) du sujet incarné dans l'action sur la matière. Dans le contexte des jeux vidéo collectifs (en réseau local ou sur Internet), l'analyse met à l'adresse les mécanismes de constitution et de maintien des groupes sociaux, le rôle des techniques, la place du corps et l'importance du jeu dans l'établissement du lien social, la répartition et la circulation des savoirs et des pouvoirs, le partage des cultures.

---

<sup>445</sup> LATOUR et LEMONNIER, *De la préhistoire aux missiles balistiques*, op. cit. ; LATOUR, *Aramis...*, op. cit.

## **- Chapitre 4 -**

### **Le jeu vidéo : une passion honteuse ?**



Un changement d'échelle est à présent opéré dans l'analyse, un pas de recul est pris, même si le centre de l'étude demeure la construction du sujet dans l'action sur la matière, sur soi et sur autrui.

Ce chapitre cherche à étudier les drogues et dépendances en tant que discours de pouvoir, et ses conséquences au plan de la construction des sujets touchés, au travers du cas des jeux vidéo. L'entrée est celle de la construction sociale de la légitimité des plaisirs. Sont interrogés les effets de désignation d'un objet et/ou d'une relation à un objet sur une pratique puis sur la subjectivation de ses amateurs, ainsi que les mécanismes inverses de construction du sens en retour. Par quels liens la catégorisation sociale de l'objet jeu vidéo (en « drogue ») est-elle intriquée à la catégorisation de la pratique associée (en « addiction ») et à celle de ses pratiquants (en « accros ») ? Comment la requalification de l'un ou l'autre de ces maillons joue-t-elle sur les autres ?

L'entreprise consiste à tenter de lier des phénomènes prenant place à des échelles différentes, pour creuser la question du lien entre représentation et action. Il s'agit d'analyser comment l'imaginaire véhiculé par le jeu vidéo, au niveau macrosocial, influence la pratique aux niveaux microsocial et individuel – et réciproquement. Autrement dit de montrer par quels mécanismes la stigmatisation d'un objet matériel finit par rejaillir sur les sujets qui le manipulent – et par quels biais ces derniers peuvent jouer sur la visibilité sociale de leur pratique et donc leur propre image.

L'enjeu est de saisir comment certains sujets parviennent à agir sur l'action d'autres sujets – autrement dit à exercer du *pouvoir* sur eux – *via* la constitution, l'accumulation, et la communication de *savoirs*<sup>446</sup>. Et d'analyser la place de la rhétorique des drogues et dépendances dans ces mécanismes. Par effet de miroir, l'enjeu est alors de comprendre comment ce paradigme se nourrit de lui-même et maintient son influence en se réactualisant et en se réactivant sans cesse dans de nouveaux objets (ici le jeu vidéo) – mais aussi comment des sujets trouvent les interstices et les ressources pour agir sur les représentations qui leurs sont associées.

Dans un premier temps, l'analyse s'appuie sur une description des pratiques et représentations du jeu vidéo, pour les personnes rencontrées. La culture vidéoludique y apparaît assez repliée sur elle-même, centrée sur la circulation des savoirs, notamment techniques, et sur leur préservation vis-à-vis de groupes réputés « hostiles », comme les filles. Les tensions entre les joueurs et la société au sens large se retrouvent au plan individuel, dans l'encadrement symbolique et social des stratégies de passage à l'action et dans son appropriation – comme si l'illégitimité de la pratique en structurait l'organisation.

Dans un second temps, l'analyse se poursuit autour de la figure de l'« accro » au jeu vidéo, qui vient cristalliser l'ambivalence de l'attachement à un objet illégitime et l'instrumentalisation du discours de la drogue, mais aussi exemplifier les marges de négociation autour de la valeur d'une pratique. En effet, si l'exposition des points de vue « indigènes » met en exergue l'intériorisation des représentations proposées (imposées ?) par la société, la diversité des usages de la figure de l'« accro » et la dynamique de ses évolutions interrogent l'univocité de son interprétation et illustrent la possibilité d'action sur eux-mêmes des sujets concernés.

## **1. UNE PRATIQUE ILLÉGITIME ?**

Le jeu vidéo cumule les représentations fantasmagoriques liées aux nouvelles technologies à l'image sociale ambivalente du jeu, rangé alternativement du côté de

---

<sup>446</sup> Le questionnement entre alors en résonance avec la problématique foucauldienne du « biopouvoir », du savoir comme pouvoir [FOUCAULT, *Histoire de la sexualité*, *op. cit.*].

l'enfance, voire de la puérilité, et du côté du « vice » – tout spécialement quand il confine au plaisir solitaire.

La notion sociologique de « légitimité » culturelle a été forgée dans les années soixante<sup>447</sup>, dans un contexte de répartition sociale des goûts et des pratiques de loisirs relativement univoque. Elle est aujourd'hui plus délicate à employer : d'abord parce que la « hiérarchisation » sociale des activités « gratuites » – non pas au sens financier du terme mais dans la mesure où elles relèvent du temps dit « libre » et vécu comme non contraint – s'est brouillée, ensuite parce que son étude s'est raffinée et complexifiée, notamment en passant de l'échelle macrosociale aux échelles microsociale et individuelle<sup>448</sup>. Toutefois, une fois ces précautions énoncées, sa valeur heuristique demeure. Dans le cas des jeux vidéo, elle permet d'éclairer l'interconnexion des dynamiques de rejet des pratiques solitaires et d'affirmation des pratiques collectives, et de comprendre la subtilité des interactions au sein du milieu. Plus largement, elle est un outil efficace pour continuer à avancer dans l'analyse des processus de catégorisation de certains objets en drogues, de certaines pratiques en pathologies et de certains sujets en déviants et/ou en malades.

La légitimité est donc une clef de la compréhension de la culture vidéoludique étudiée et des liens entretenus d'un côté avec les joueurs et leur pratique, de l'autre avec la société dans son ensemble et ses institutions. La notion permet d'articuler la passion à la pathologie et à la culture, et ainsi de comprendre la figure complexe de l'« accro » aux jeux vidéo, emblématique du passage d'une lecture stigmatisante de l'activité comme « addiction perverse » à un modèle plus ouvert laissant la place à d'autres formes culturelles et sociales.

Mais pour l'heure, la pratique vidéoludique n'est plus tant envisagée comme expérience de « réalité virtuelle » que comme loisir et consommation de masse. Y est entrevue une pratique parfois vécue dans la honte, parfois assumée dans le cadre du groupe des pairs, souvent en quête de reconnaissance sociale. La légitimité y apparaît simultanément comme relative à la position de l'observateur et comme évolutive dans le temps – toujours *construite* et centrale au contrôle social de la pratique, de l'intérieur

---

<sup>447</sup> BOURDIEU et PASSERON, *Les héritiers*, op. cit.

<sup>448</sup> BROMBERGER, *Passions ordinaires*, op. cit. ; Bernard LAHIRE, *La culture des individus. Dissonances culturelles et distinction sociale*, Paris, La Découverte, coll. « Textes à l'appui / laboratoire des sciences sociales », 2004 ; Olivier DONNAT, « Les univers culturels des Français », *Sociologie et sociétés*, vol. XXXVI, n°1, printemps 2004, pp. 87-103.

comme de l'extérieur. C'est cette double dynamique qui va être longuement décrite, d'abord dans l'analyse « interne » de la culture vidéoludique, ensuite dans ses « frottements » avec un « ennemi définissant » : les femmes.

## **1.1 Les mécanismes sociaux d'une culture technico-ludique masculine**

---

En toute logique, c'est par le début de la consommation au sens large que s'ouvre la description : l'achat, ou du moins l'accès au jeu (machine et logiciel).

### ***1.1.1 Circulation de l'information et accès à la pratique***

Les situations sont très diverses en la matière, aussi bien quantitativement que qualitativement. Parmi les personnes rencontrées lors de l'enquête, les budgets annuels déclarés consacrés aux jeux vidéo partent de zéro pour aller jusqu'à 450 euros<sup>449</sup>, indiquant d'ores et déjà une diversité d'accès à la pratique.

#### ***Payer pour jouer ?***

Les jeux vidéo peuvent s'acheter « à la partie » dans des salles d'arcade ou de jeu en réseau, où support informatique, logiciel de jeu, et temps de jeu sont pour ainsi dire « fournis ensemble ». Ce type d'accès aux jeux n'est pas apparu comme forme dominante parmi les enquêtés : peu d'entre eux, notamment, se rendent dans des salles d'arcade, jugées « mal fréquentées ». Les salles de jeu en réseau, quant à elles, semblent offrir une possibilité de sortie à plusieurs prisee. Et de façon non marginale, le « piratage » est apparue comme un moyen « classique » d'accès à la pratique<sup>450</sup>.

La forme la plus visible d'accès aux jeux vidéo demeure néanmoins l'achat, d'une part du support de jeu, d'autre part de logiciels. Pour ce qui concerne le matériel, si c'est un ordinateur, il est généralement acquis dans une logique de polyvalence, incluant certes le critère vidéoludique, mais souvent de manière secondaire (même si les

---

<sup>449</sup> Un jeu sur console coûte aux alentours de 60 euros, un jeu sur ordinateur entre 20 et 60 euros. Le prix d'une console varie de 100 à 150 euros. Dans le cas de l'ordinateur, il semble que son caractère polyvalent l'exclut du budget jeux vidéo, même lorsqu'il est un pilier de la pratique.

<sup>450</sup> Parfois référé dans les médias comme « piraterie », le « piratage » consiste à copier des jeux, à les reproduire en forçant leurs modes de protection, à trouver des « cracks », les télécharger puis les « graver » ou à « faire tourner » un « import » en le « dézonnant » (un jeu édité sur un continent n'est pas censé pouvoir fonctionner ailleurs) – bref, à faire circuler des contrefaçons.

jeux vidéo sont réputés conçus pour « tourner » sur des machines puissantes) ; si c'est une console, son achat relève d'une logique de jeu avant tout, et parfois d'une logique de marque (en termes de fidélité ou de rupture). Les modes d'approvisionnement vont de la petite à la grande distribution, avec des enseignes plus ou moins spécialisées, et des systèmes de vente par correspondance, essentiellement sur Internet. Dans ce domaine, la « figure du client »<sup>451</sup> oscille entre la « *victime consentante du marketing* » (Alexandre) qui se tient prêt à toute sortie d'un nouveau modèle, et l'adepte du système D, qui faute de moyens, sait qu'il ne pourra acheter du matériel informatique neuf.

Heureusement pour ce dernier, s'il ne parvient pas à se faire offrir une console à Noël, le marché du neuf laisse de l'espace pour le marché d'occasion et la circulation solidaire : le matériel et ses jeux de seconde main et parfois d'anciennes générations continuent à être vendus, prêtés, échangés, donnés – et donc utilisés. Les transactions se font de particulier à particulier, par réseau amical ou au sein d'enseignes spécialisées (grâce au système des reprises avant achat, notamment). Quant à l'ordinateur, les possibilités d'y accéder aujourd'hui sont assez nombreuses : une évolution croissante du nombre de foyers équipés, une forte présence dans les écoles et universités, et la plupart des entreprises (par exemple pour un accès à un réseau local). S'il n'est pas possible de jouer à domicile, des occasions se présentent aller chez des amis, des parents, à l'école, au bureau ou (en payant) dans une salle de jeu.

Le simple accès au matériel requiert donc soit un capital économique, pour acquérir les supports de jeu ou payer les parties dans une salle, soit un capital social, pour trouver des endroits où jouer – et généralement des gens avec qui jouer. L'un et l'autre semblent pouvoir se compenser dans ce cas.

### *Une économie solidaire ?*

Cependant, la barrière financière que pourrait constituer le prix élevé des ordinateurs, consoles et jeux eux-mêmes se révèle finalement moins une entrave à l'accès au jeu vidéo qu'une donnée fondatrice de sa culture.

En effet, et cela est encore plus vrai pour les jeux à proprement parler (logiciels), un effet de solidarité semble se dégager face aux « grands méchants loups » du capitalisme international, sous la forme non seulement d'une économie parallèle (de

---

<sup>451</sup> *Sciences de la société* n°56 : Les figures sociales du client, *op. cit.*

seconde main ou d'achat collectif), mais également sous la forme d'une économie souterraine : le « piratage »<sup>452</sup>. Ce dernier est présenté comme une économie souterraine, non pas tant pour l'argent qu'il génère à ses protagonistes, qui alimentent le plus souvent leurs cercles d'amis à prix coûtant (de réels réseaux de contrebande existent, mais ce n'est pas de cela dont il est question ici), mais pour le manque à gagner qu'il représente pour l'industrie du jeu. Néanmoins, comme pour l'industrie musicale, la question de l'intérêt des majors dans l'essaimage informel des produits est posée : « *Si on n'avait vraiment pas la possibilité de filer son jeu à ses potes, on l'achèterait pas. Faut croire que le prix est compris dans le jeu, il est tellement exorbitant !* » (Xavier).

De façon pragmatique, dans un premier temps, la raison en est que les programmes sont jugés relativement chers, par rapport au budget consacré aux loisirs, mais également selon des critères de durabilité et d'usure du jeu lui-même (cette finitude de la plupart des jeux vidéo est ce qui les fait circuler, avant même de les faire se multiplier). Des phénomènes d'obsolescence rapide et de rapide lassitude entrent également en compte. Puis des stratégies d'ordre idéologique émergent : Xavier, pour qui « *il est beaucoup plus facile d'être honnête quand on est riche que pauvre* » expose sa politique : « *maintenant que j'ai les moyens financiers, quand je trouve des très bons jeux, je rends la pareille aux éditeurs et aux développeurs, et je paye. Sinon je continue à pirater, surtout pour les jeux que je connais pas.* » ; et Luigi de surenchérir ironiquement : « *Ça m'emmerde pas trop de voler 300 francs à Bill Gates !* ».

Ces stratégies peuvent être interprétées en tant que justifications d'actes interdits par la loi – à tel point qu'il est parfois difficile de déceler dans le discours du joueur la trace de l'illégalité, derrière la forme de l'habitude :

« *C'est des jeux que je ramasse à droite, à gauche, que je trouve... J'ai quasiment pas de jeux achetés, j'en achète jamais. (...) Ah non, non ! C'est clair, je mets pas un centime dans un jeu. (...) j'ai toujours fait comme ça, déjà avec l'Amstrad je faisais des doubles des cassettes. C'est trop cher je trouve, y'a suffisamment de gens qui en achètent* » (Octave).

---

<sup>452</sup> Ce dernier est présenté comme une économie souterraine, non pas tant pour l'argent qu'il génère à ses protagonistes qui alimentent le plus souvent leurs cercles d'amis à prix coûtant (de réels réseaux de contrebande existent, mais ce n'est pas de cela dont il est question ici), mais pour le manque à gagner qu'il représente pour l'industrie du jeu. Néanmoins, comme pour l'industrie musicale, la question de l'intérêt des majors dans l'essaimage informel des produits se pose : « *Si on n'avait vraiment pas la possibilité de filer son jeu à ses potes, on l'achèterait pas. Faut croire que le prix est compris dans le jeu, il est tellement exorbitant !* » (Xavier).

## *Une culture technico-ludique « recyclable »*

Le bidouillage et autres débrouilles apparaissent comme des « traditions » du monde de l'informatique en général : ces pratiques sont au cœur de la « culture technique » des joueurs (opposée à la « culture critique », d'après Trémel<sup>453</sup>) :

*« Par rapport au piratage, c'est par ça que la micro-informatique a beaucoup évolué, s'est démocratisée, s'est répandue. S'il y avait pas eu la possibilité de dupliquer des logiciels, les gens auraient jamais acheté des ordinateurs chez eux. (...) Donc grâce au piratage, les gens ont poussé l'informatique, et (...) certains ont eu la possibilité de connaître des logiciels et de transformer ces compétences en travail » (Xavier).*

L'acquisition et la circulation (et vice versa) de la masse d'information nécessaire à l'accès et à la pratique des jeux vidéo (lieu, matériel, logiciels) semble se fonder sur une sociabilité de pairs, parfois amicale (pour Alexandre, Charles, Thierry et Robin par exemple, ou pour Pierre-Henri et Damien), parfois professionnelle (pour Octave, Xavier, Michel et William) plus rarement de couple (pour Octave et Axèle). En effet, le choix des jeux s'effectue selon des critères multiples véhiculés par un flux d'information continue, issu des producteurs, des distributeurs, des médias, et des joueurs eux-mêmes, et dont une bonne partie découle du bouche à oreille, généralement « *des mêmes bouches vers les mêmes oreilles* » (Charles). Les jeux eux-mêmes, dans leur matérialité, suivent parfois cette dynamique de circulation. Par exemple, Simon évoque un jeu qui avait été érigé en « tradition » pour les « services civils » dont ils faisaient partie, consolidant ainsi un « esprit maison » bien particulier :

*« C'est un CD gravé qu'un appelé avait laissé, et que tous les appelés se sont... regravés de génération en génération. Tu vois le délire. J'ai l'impression que tous les appelés se le léguaient... de génération d'appelés en générations d'appelés... » (Simon).*

Dans tous les cas, ce partage de l'information et de la connaissance technique (qui viennent s'ajouter à celui primordial de la pratique du jeu) tend à faire culture, dans la mesure où il crée du lien social, engendre et fait circuler de l'information et des compétences (ludiques et techniques, ou commerciales), entretient un vocabulaire, ainsi qu'un relatif principe de solidarité permettant aux joueurs de poser une frontière entre « eux » et leurs « *outsiders* »<sup>454</sup> (même si les découpages internes existent aussi,

---

<sup>453</sup> TRÉMEL, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia*, op. cit.

<sup>454</sup> BECKER, *Outsiders*, op. cit.

notamment en termes d'âge mais également de types de jeux pratiqués<sup>455</sup>). Et la culture matérielle est bien au cœur de cette culture.

### ***1.1.2 La place du jeu vidéo dans les loisirs et la prise de décision***

Dans la suite de l'« itinéraire de consommation »<sup>456</sup>, il s'agit maintenant de comprendre les modes de prise de décision et de passage à l'action. La question se pose à la fois au sens large – quelle place le jeu vidéo occupe-t-il dans le temps libre ? Avec quelles activités est-il en concurrence ? Quels sont les facteurs de légitimation de la pratique ? Et au sens strict, qu'est-ce qui fait commencer et arrêter une session de jeu vidéo ? Quels sont les éléments déclenchant ou proscrivant l'action ? Quel niveau d'organisation est-il nécessaire ?

En filigrane, une image sociale du jeu vidéo se dégage, vécue et plus ou moins intériorisée par les acteurs (une identité culturelle ?) ; c'est aussi, vu du sujet, une place attribuée à une pratique, généralement de loisir, dans la vie quotidienne.

#### ***Simple loisir ou menace pour l'ordre social ?***

En effet, de manière assez claire pour les personnes rencontrées, la pratique du jeu vidéo est avant tout une activité de loisir, liée à un temps de vacance, consacré au repos ou au divertissement (aucune n'était dans une optique de professionnalisation). A part cette qualification de base, le jeu vidéo apparaît comme un « inclassable ». Les références vont aussi bien aux jeux « traditionnels » qu'aux mots croisés, aux travaux manuels, à la lecture, la télévision, ou la consommation de nourriture, d'alcool, de cannabis, et même le sommeil, mais également à des activités d'extérieur, comme la promenade ou le sport, ou à des « sorties », comme la visite d'une exposition, le fait d'aller en cours, au spectacle, au cinéma ou au bar. La diversité des activités auxquelles les joueurs renvoient donne à voir, en creux, une difficulté à positionner la pratique des jeux vidéo dans un champ clair, si ce n'est le loisir au sens strict de non-temps de travail : activité d'intérieur ou sortie ? amusement diurne ou nocturne ? routine ou temps exceptionnel ? plaisir solitaire ou convivial ? passe-temps par défaut ou

---

<sup>455</sup> Ce double mouvement de « singularisation » d'un groupe mû par une activité ou une passion commune (« stratégie de différenciation ») puis de re-différenciation en sous-groupes à l'intérieur du groupe est un phénomène décrit et analysé par LE BART à propos des fans de *Beatles*, qui deviennent, par effet de « positionnement dans l'œuvre », plutôt fans de John Lennon ou plutôt fans de Paul McCartney [*Les fans des Beatles*, op. cit., pp. 119-143]. A noter que l'auteur est alors dans un paradigme de « construction identitaire ».

<sup>456</sup> DESJEUX, *Les sciences sociales*, op. cit.



divertissement actif ? fonction expiatoire ou d'enrichissement ? Un panorama des activités apparaît comme pouvant constituer des alternatives (concurrentes ou complémentaires) à la pratique des jeux vidéo (et qui vont au-delà du simple délassement, puisque s'y trouvent aussi bien des pratiques permettant de se cultiver que de se défouler ou de « s'aérer l'esprit ») – et, implicitement, une hiérarchisation des pratiques de loisir<sup>457</sup>.

Ce dernier point est à souligner, car il est au cœur des interrogations identitaires, voire existentielles des personnes rencontrées : « jouer ou ne pas jouer, telle est la question »... En effet, la problématique du jeu réunit à elle seule de nombreuses clefs de la position culturelle du jeu vidéo : lien à l'enfance (sa propre enfance ou celle de ses enfants) et inanité sociale<sup>458</sup>. Même si la position intermédiaire de jeu d'adulte existe, (« intelligent » comme les échecs, ou convivial et divertissant, comme les jeux de cartes), les jeux vidéo peinent à l'occuper, d'autant que l'épithète « vidéo » véhicule des éléments dépréciatifs persistants, comme l'idée de perte de soi et surtout de violence<sup>459</sup>.

### *Perméabilité des discours*

Du passe-temps à la perte de temps, du divertissement à la futilité, de l'image en mouvement au dessin animé, du goût de l'amusement à la puérité, de l'attrait pour l'imaginaire à la fuite des responsabilités, de la violence simulée et libératrice au conditionnement des masses, de l'innovation technologique à l'inquiétude face au mystère, du partage d'un monde au rejet d'un autre... La réalité des jeux vidéo se prête à des interprétations multiples et facilement contradictoires : une même caractéristique peut être vue, comme une qualité ou un défaut – la version positive étant généralement

---

<sup>457</sup> Dont témoigne la quasi absence des jeux vidéo dans la grande enquête du Ministère de la Culture et de la Communication sur les pratiques culturelles et de loisirs des français, qui prend pourtant en compte les mots croisés, la broderie, ou la visite de parcs d'attraction [Olivier DONNAT, *Les pratiques culturelles des Français. Enquête 1997*, Paris, La Documentation française, 1998].

<sup>458</sup> Il s'oppose au travail bien entendu, mais également au sport qui offre un cadre discipliné et institutionnalisé à l'entretien des corps, ainsi que dans une moindre mesure aux « obligations » familiales et de couple, et même à n'importe quelle activité dite « sociale ». Pour l'heure, la pratique « récréative » du jeu vidéo demeure relativement stigmatisée chez les jeunes adultes (elle est jugée infantile et débilitante), et les seules « sorties » socialement légitimes sont à chercher du côté des formes « expertes » de l'activité : le sport (devenir un champion ou un organisateur de tournois), l'industrie (devenir éditeur, ou même graphiste ou programmeur), le méta-discours (devenir journaliste ou chercheur). Il est notable que ce n'est pas l'expertise seule qui est source de légitimation, mais l'expertise alliée au statut social et à l'argent : il faut en faire « un vrai métier », lui rendre une utilité sociale. Comme le dit William : « *tu peux pas structurer ta vie avec le jeu vidéo, à moins de faire carrière là-dedans...* ».

<sup>459</sup> Cette connotation de violence et l'idée du risque de sa « transférabilité » à des actions bien réelles sur soi ou autrui sont ancrées dans l'image des jeux vidéo quasiment depuis leur apparition : la première console de jeux sortie sur le marché domestique étatsunien comportait parmi ses accessoires un fusil à reconnaissance lumineuse, et la polémique a débuté alors, c'est-à-dire au début des années 1970.

celle du joueur et la négative celle son entourage ou de la société dans son ensemble (à travers les médias notamment). Mais tout n'est pas si simple, car, par un effet de « circularité des savoirs », les joueurs, qui sont aussi membres de la société, s'approprient le discours dominant et le travaillent en retour (bien que moins fermement). En conséquence, certains joueurs se retrouvent dans des situations qu'ils jugent injustes, et dont ils souffrent ou qui les rendent amers ; d'autres sont plus fatalistes devant cet état de fait, dont ils s'accommodent en construisant une « frontière » symbolique entre « ceux qui en sont » et « ceux qui n'en sont pas » :

*« Le joueur est vu comme quelqu'un d'irresponsable, qui ne sait pas se prendre en charge, qui est asocial. Le fait de jouer, c'est avoir un problème. Pour moi, c'est faux. C'est pas la totalité et c'est du racisme de dire que tous les joueurs sont des crétins boutonneux avec des lunettes, tout pâles parce qu'ils bronzent avec leur écran... Comme toute nouveauté, c'est le diable qui l'a créée ! » (Michel).*

D'autres encore sont plus optimistes, et croient en la possibilité d'une évolution des choses, pourquoi pas grâce à eux.

Les prises de décision liées à la pratique du jeu vidéo, et à ses aspects aussi bien quantitatifs que qualitatifs, se trouvent ainsi enchâssées dans un système de valeurs complexe, mouvant et évolutif, d'autant que les images des jeux vidéo et de ses pratiquants sont en constante co-construction. Ce cadre à l'activité peut être perçu comme globalement négatif, et laisse le joueur de jeu vidéo osciller entre une reconnaissance de son plaisir et une stigmatisation sociale, l'amenant parfois à des interrogations sur le bien-fondé de sa pratique<sup>460</sup>.

### *Alchimie d'une rencontre*

Le contexte macrosocial et ses interactions avec le joueur étant posés, le moment à proprement parler de la décision, autrement dit du passage à l'action de jouer, peut être approchée comme une alchimie subtile entre un sujet, un objet, des circonstances et généralement d'autres sujets.

L'« équation personnelle » du joueur porte en elle une partie des éléments de la rencontre avec un moment potentiel de jeu : facteurs socio-économiques et culturels, effets de sexe, d'âge et de génération, influences d'un parcours biographique (environnements familial, étudiantin et professionnel), d'un stade d'avancement dans

---

<sup>460</sup> Il semble plus facile de raconter à ses collègues, un lundi matin autour d'un café et d'une cigarette, une « *cuite entre copains* » durant le week-end qu'une nuit blanche en solitaire devant un jeu vidéo.

une « carrière » de joueur de jeu vidéo, relatif au cercle des pairs. Cette expérience du joueur dans le domaine des jeux vidéo est importante en termes d'appropriation du discours public sur cet univers (qui lui donne plus ou moins bonne conscience), en termes de sociabilité amicale (qui lui donne des occasions de jouer, par la présence de partenaires et la facilitation de l'accès au matériel et aux logiciels), et en termes de niveau de jeu et de diversité des compétences ludiques (qui lui donnent les connaissances de l'amateur et les plaisirs de l'initié). Ainsi, avec une hiérarchie des loisirs « bricolée » afin de l'adapter à la fois aux exigences de la vie en société et l'attrait de satisfactions plus personnelles, Loïc fait son choix :

*« Etre assis devant TF1 toute une soirée ou devant un jeu vidéo, sincèrement je préfère être devant un jeu vidéo. La différence c'est l'interactivité. On subit les images dans le sens physique du terme, mais on les provoque aussi » (Loïc).*

Et Luigi relativise :

*« Il y a des tas de choses qui sont plus intéressantes que le jeu vidéo, si on prend ça d'un point de vue strictement intellectuel : les spectacles, le théâtre, etc. Mais bon, moi j'aime bien et je n'ai pas de complexe par rapport à ça. (...) Et il y a des tas de choses qui sont moins intéressantes : aller faire les courses, réparer la voiture... Enfin toutes les petites choses quotidiennes auxquelles on a tous droit. (...) C'est différent, je n'ai pas d'échelle de valeur. La lecture, c'est très bien, ça correspond à un certain besoin. Le jeu vidéo, c'est très bien aussi, ça correspond à un autre besoin. Le cinéma, c'est encore autre chose, etc. » (Luigi).*

Zoé, quant à elle, tente d'être réaliste :

*« Qu'un livre soit mieux qu'un jeu vidéo, c'est ce que je veux bien dire ! En principe j'aime mieux lire, et puis c'est meilleur pour... Mais, manifestement, à ce moment-là, je préférerais le jeu vidéo... » (Zoé).*

L'entourage et le jugement qu'il porte sont également d'une grande importance quant à la reconnaissance de la pratique. Notamment, le milieu professionnel peut légitimer le jeu vidéo, dans ses dimensions technologiques (si le joueur travaille dans une entreprise informatique), ou dans ses dimensions créatives : par exemple, Robin, qui est graphiste et employé dans une maison d'édition de jeux vidéo, se considère avec ses collègues comme « amoureux de l'image » et participant d'une « culture visuelle et artistique ». Mais plus qu'une légitimité, l'entourage du joueur, le nombre de ses pairs, leur degré d'engagement dans la pratique, leur disponibilité et leurs moyens matériels, vont lui offrir des occasions concrètes de jouer. Parfois cette facilité d'accès, cette possibilité constante de pratiquer, cette ambiance

propice au jeu, se font tentations, voire pressions sur le joueur qui essaie de raisonner sa pratique.

### *Le jeu fait le jouer*

Force est de constater ici l'importance du caractère social ou non de la pratique dans sa régulation, dans un sens ou dans l'autre : le caractère collectif d'un jeu vidéo constitue un garde-fou pour le joueur, dans la mesure où il requiert l'entretien des liens sociaux au fondement de l'organisation et du déroulement de son activité, l'empêchant ainsi de sombrer dans la désocialisation (parfois moins redoutée par le joueur lui-même que condamnée par la société) ; à l'inverse, il se retrouve pris dans un réseau de pairs, dans une dynamique de jeu qui peut le « pousser » à jouer plus qu'il ne le voudrait. S'il joue seul, c'est-à-dire avec une machine, le joueur est à la fois libre de sa pratique et prisonnier de lui-même, ou tout du moins face à ses contradictions. Néanmoins, cette dichotomie entre pratique solitaire ou collective est remise en cause par le jeu en réseau (même s'il ne touche pas les mêmes joueurs) et plus largement par les différentes sociabilités inhérentes à la pratiques. Par exemple, Octave, Xavier, William et Michel, lorsqu'ils jouent dans leur entreprise pendant la pause en profitant que les ordinateurs soient branchés entre eux en réseau, évoluent soit sur le réseau local (tel bureau contre tel bureau, ou tel service contre tel service), soit sur le web, parmi les éventuels milliers d'utilisateurs simultanés (leur entreprise contre le reste du monde) ; Alexandre, Thierry, Charles et Robin, les amis d'enfance, sont passés des réunions chez les uns ou les autres à des regroupements sur le réseau : ils se téléphonent pour se signaler un temps libre, restent à leur domicile respectif, se mettent devant l'ordinateur, *online*, avec un casque, et jouent ensemble contre des équipes inconnues, tout en communiquant vocalement par des canaux séparés.

Le jeu en tant que système ludique conditionne le jeu en tant que réponse à ce système (le « jouer » en quelque sorte). Les objets matériels, leur accès, leur mise en place et en route, leur mode de fonctionnement (par exemple la possibilité de sauvegarde) mais également les aspects immatériels du jeu, comme sa dimension individuelle ou collective, ses caractéristiques ludiques (construction, narration, rémunération de la performance, scansion du temps, etc.) sont autant d'éléments influant sur le passage à l'action du joueur. L'engagement ne se fait pas sur le même

mode pour une petite partie de démineur en solo et pour une grande aventure collective *online* sur un jeu de stratégie.

### ***Influences réciproques des différents modes de passage à l'action***

Les modes de passage à l'action relèvent donc d'un grand nombre de facteurs, d'influence directe ou indirecte. Le spectre s'étend de la pure routine à la vraie programmation, en passant par l'intermédiaire « c'est l'occasion qui fait le larron ». Le jeu vidéo passe alors du statut de pur passe-temps à celui plus « sportif » de loisir à part entière.

Au plus fin du processus, le désir est insaisissable... Il naît parfois d'une logique interne au jeu (plaisirs de s'amuser, de progresser, de s'affronter, etc.) ou à un jeu en particulier (plaisirs de la découverte ou de la progression). Parfois, une logique externe vient le décentrer sur des éléments secondaires, comme la capacité d'évasion ou de captation du jeu vidéo : « *pour faire passer le temps sans avoir à le subir et à réfléchir* » (Loïc) – ou ses effets anticipés : « *des fois ça m'arrive d'avoir vraiment envie de me défouler* » (William).

Le choix peut également s'opérer par défaut : pour tromper l'ennui, parce qu'il n'y a rien d'autre à faire, parce que la proposition est lancée et qu'il n'y a pas lieu de refuser – et le désir ainsi disparaître en tant que tel<sup>461</sup>. De manière similaire quoique sous une autre forme, la routinisation comme mode de passage à l'action fait fi du désir, tout du moins conscient.

Dans tous les cas, le choix est pondéré d'obligations diverses (notamment sociales) et de la menace d'éventuelles conséquences dommageables (également notamment sociales).

### ***1.1.3 Les circonstances du jeu à proprement parler : une sociabilité amicale jeune et masculine***

Les jeux sont d'une grande diversité, de même que les circonstances de leur consommation. Quatre saynètes issues du terrain vont venir exemplifier les possibles façons de pratiquer le jeu vidéo. Elles sont à prendre comme types de consommations et

---

<sup>461</sup> A ne pas confondre avec le choix délibéré d'une non-activité, relevant de « *l'esprit de la glandouille* » (Maxime).

de consommateurs, et peuvent être déclinées ou mélangées. Un questionnement autour de la nature des relations engagées entre joueurs vient clore cette description.

### *Du loisir en solo au plaisir solitaire*

Un mode de jeu solitaire se présente sous la forme diurne de brèves sessions de jeu (moins d'une heure) qui parsèment ou ponctuent une journée passée à autre chose. Là, c'est par solitude ou pour être seul que le jeu vidéo est entamé, comme activité de détente « en solo » : « *l'ordinateur te propose un large panel de jeux en solitaire. C'est intéressant à ce niveau-là.* » (Michel).

Natacha, Yann ou Pierre-Henri sont familiers de cette façon d'envisager le jeu : ils remplissent des moments creux de leur journée avec le jeu vidéo, et parfois se réservent des plages horaires pour avancer dans tel jeu ou progresser dans tel autre (éventuellement auquel ils jouent avec leurs amis ; en d'autres termes, ils s'entraînent). La fin d'après-midi leur semble particulièrement favorable à ce genre d'activités :

« *Vers six-sept heures, avant le début de soirée. C'est un peu une heure creuse quand tu travailles pas : c'est le moment où il y a des gens qui rentrent du boulot, tu vas pas forcément aller manger tout de suite, tu vas pas sortir tout de suite...* » (Yann).

Pour Natacha, c'est un petit passe-temps solitaire facile à mettre en route, auquel elle « s'adonne » en prenant l'apéritif, jusqu'à ce que son concubin rentre du bureau ; Pierre-Henri, lui, se « tente » une mission de *James Bond*<sup>462</sup> de ci, de là, quand un quart d'heure se libère...

Axèle et Zoé, quant à elles, ont une pratique qui pourrait être qualifiée de « plus ritualisée » du jeu vidéo : pendant une période, elles font le même jeu, à la même heure, au même endroit, tous les jours, pour « *se vider la tête* » et ainsi opérer la transition entre journée de travail et soirée, faire la charnière entre une sphère publique où elles sont en constante représentation du fait de leur statut, et une sphère privée et intime qui permet de « *se retrouver* ». Les jeux choisis sont des jeux sans narration, demandant réactivité et vitesse, et fondés sur une automatisation des gestes, qui se prêtent tout particulièrement à cette « utilisation ».

D'un autre côté, toujours en utilisation solitaire, une autre figure se dégage, plus près d'ailleurs d'un stéréotype répandu, du joueur seul devant son ordinateur,

---

<sup>462</sup> *James Bond 007 Nightfire*, EA Games, 2002.

éventuellement un peu déprimé, qui se balade dans des univers poétiques ou joue à se faire peur dans les ténèbres de sa chambre...

La nuit est propice à l'évasion. C'est un espace-temps à part, qualitativement différent, qui encourage un retour sur soi lorsqu'il s'allie à l'espace domestique, car il est pour ainsi dire en dehors du social, libéré de bon nombre de contraintes :

*« Je préfère la nuit parce que c'est beaucoup plus intime. Et peut-être aussi parce que j'ai moins l'impression de perdre de temps. Parce que dans la journée, tu dis : "Voilà, je pourrais faire ci et ça, je pourrais m'occuper de ça". Tandis que la nuit, tout le monde dort mis à part les trois ou quatre accros que tu peux trouver sur le réseau. J'ai moins de mal à me voler du sommeil qu'à me voler du temps pendant la journée » (Luigi).*

Le jeu vidéo devient un authentique temps à soi :

*« Chez moi mais... il faut que le moment soit bien choisi. Déjà j'aime pas trop jouer quand il y a du monde autour de moi, j'aime bien jouer tranquille, comme quand tu lis ou que tu regardes un film. J'aime bien jouer le soir, j'aime bien jouer la nuit, quand je serais sûr de pas être emmerdé. C'est un plaisir très égoïste, et tu l'apprécies d'autant mieux » (Robin).*

Dans un temps suspendu, la lucarne de l'ordinateur s'ouvre sur des aventures intimes et romanesques... comme un rêve (qui ne sera pas fait puisque le jeu vidéo prend la place du sommeil).

Jouer seul, chez soi, le soir... la nuit. La nature de l'activité et les significations qu'elle prend sont fonctions de l'état d'esprit du joueur. Luigi et Robin sont dans une logique de divertissement pur. Simon y ajoute des implications de coupure, voire de repos, par rapport au quotidien. Xavier met au jour certains aspects plus sombres de sa pratique : si, pendant un temps, il jouait tous les soirs dans sa chambre après avoir dîné avec ses parents, c'est « qu'[il] attendait des opportunités d'avoir un meilleur planning dans sa vie » et que « ça [lui] donnait une présence », de surcroît au sein d'une activité « où il y a des règles, où tu bâtis quelque chose, un projet (...) dans un monde autre, qui te change les idées ». Loïc, de son côté, se remémore une année de sa vie où le peuplement virtuel de ses nuits embrumées de haschich l'aidait à supporter sa solitude nouvelle et ses inhérentes angoisses insomniaques :

*« Jouer tout seul, je l'ai beaucoup fait. Mais moi, c'était beaucoup accompagné de shit. C'est encore un peu différent. (...) le pétard permet en plus d'oublier tout, d'être vraiment plongé dans le jeu, ce qui fait que l'heure passe très très vite, et puis on se déconnecte du reste... (...) Au lieu d'aller me coucher, je vais me mettre devant l'ordi et je joue. Enfin, je jouais, j'espère. Parce que franchement, maintenant, je me dis que dormir c'est pas mal aussi ! C'est un peu... toujours une*

*histoire de malaise. De toute façon, quand tu passes des nuits, soit à jouer, soit à regarder la télé, tout en fumant des pétards, c'est que quelque part, t'as pas envie de dormir, donc peut-être aussi pas envie de te lever le lendemain... Il y a tout un côté un peu déprimé... » (Loïc).*

C'est ce type de souvenirs qui fait dire à Charles : *« Je ne pense pas que j'y reviendrai... c'est pas du tout que ça me plaît pas mais... enfin si, si... Le temps passe vite quand tu joues à un jeu vidéo, plus vite que quand tu fais autre chose, et j'en ressors rien de vivant. »*. D'autres joueurs estiment également que cette pratique du jeu, aussi « utile » puisse-t-elle être dans certaines circonstances, représente le côté noir du jeu vidéo : *« c'est la loose<sup>463</sup> ! »* (Thierry).

Certaines personnes apprécient et recherchent le jeu solitaire, soit simplement pour le plaisir ludique qu'il apporte, soit en ayant en tête des bénéfices secondaires. Par exemple, pour Simon, jouer seul est une façon de se « reposer » des relations sociales :

*« T'as la possibilité de jouer tout seul, enfin t'as... tu joues essentiellement tout seul aux jeux vidéo. C'est vraiment pour te retrouver tout seul, t'es tranquille, t'as pas de pression, t'as pas à rendre compte de tes actions – tu vois par exemple quand t'es en équipe je sais pas dans un jeu de société, tu paumes de l'argent, parce que... tu donnes la mauvaise réponse, tout le monde t'en veut. Tandis qu'au jeu vidéo, tu peux en vouloir qu'à toi. C'est ça aussi, t'as pas de pression par rapport au monde extérieur »* (Simon).

Cependant, la rhétorique du plaisir solitaire, et donc forcément coupable, vient troubler l'appréciation de ce mode de jouer, soit qu'elle « enfonce » encore plus ceux qui le pratiquent par défaut – *« J'ai plus de scrupules à jouer tout seul qu'à jouer avec un ami »* (Loïc) –, soit qu'elle vienne gâcher le goût de ceux qui le font de manière hédoniste : *« c'est vrai qu'il y a mieux comme plaisir solitaire ! »* (Pierre-Henri). C'est en renouant avec la collectivité et l'échange que le jeu vidéo retrouvera sa légitimité, par le social, ainsi que par une nouvelle profondeur ludique fondée sur l'interaction entre sujets.

### ***Pizza froide- Coca chaud versus bière-joint***

Le groupe d'amis d'Alexandre, Charles, Thierry et Robin s'est formé au collège et s'est construit pour partie dans la pratique des jeux vidéo, au sens large : de discussions passionnées en achat collectif, de sessions interminables en évolutions technologiques, de victoires en défaites et de disputes en réconciliations, ils ont de

---

<sup>463</sup> Expression de dépit et de découragement ; de l'anglais « to lose », qui signifie perdre.



nombreux souvenirs vidéoludiques et continuent aujourd'hui à organiser leurs relations autour de cette activité et de ses implications, même si comme depuis toujours, elle n'a rien d'exclusif. Ils ont l'habitude de se retrouver chez les uns chez les autres, et leur ambiance est sur le ton « pizza froide – Coca chaud », avec une pratique qui au fil des ans devient nostalgie d'elle-même, d'une époque révolue où jeu vidéo et problèmes de peau justifiaient les après-midi passées « entre potes », à l'abri du regard des filles. Alexandre analyse la situation avec autodérision :

*« De l'alcool ? Non... ou une bière. Mais on finit pas viandés à vomir sur la console ! C'est un peu les "fiottes", on boit du soda et du jus d'orange. D'ailleurs, il y a un côté "j'ai 14 ans". Un côté très ludique et ultra-masculin à la fois. Je pense que c'est le côté plus infantile des mecs » (Alexandre).*

Leur groupe et son rapport aux jeux vidéo est emblématique d'une forme de sociabilité amicale constitutive d'une socialisation masculine évolutive (construction de soi en tant que garçon, adolescent puis jeune homme) par un double mouvement d'identification au groupe et de singularisation en son sein. Le premier mouvement est celui d'une homogénéisation du groupe autour de l'activité jeu vidéo, par effacement des différences d'autres ordres, notamment sociales<sup>464</sup> ; le second mouvement est celui d'une reconstruction de la différence au sein du même<sup>465</sup> en positionnant sa pratique par rapport à celles des pairs<sup>466</sup>.

Mais la voie est loin d'être unique pour passer de l'enfance à la virilité, même en se centrant sur les jeux vidéo. Si certains se contentent de grignoter des chips et de s'abreuver de soda pendant leur pratique du jeu vidéo qui reste alors avant tout un jeu, d'autres semblent plus portés sur les modifications des états de conscience et de perception : s'il est possible d'envisager cette attirance comme un des facteurs de goût pour les jeux vidéo, elle implique également la prise de certains produits (alcool, tabac et cannabis essentiellement) qui, par effet de renforcement mutuel, viennent altérer leurs sens et redoubler leur engagement dans le jeu vidéo. La prise de produits divers peut ajouter à l'excitation liée aux dimensions ludiques du jeu vidéo, impliquant

---

<sup>464</sup> Bien que leurs résidences aillent du HLM à l'hôtel particulier, ils tiennent un discours égalitaire sur leur consommation du jeu vidéo, en focalisant sur le partage et en minimisant les aspects financiers. Quand Alexandre déclare : « Arnaud, Charles et moi, on a des grosses différences de revenus et on a les mêmes comportements en termes de jeu vidéo », Arnaud précise tout de même : « Je joue sur les jeux des autres, parce que j'ai pas trop de fric, et j'ai pas envie de le mettre là-dedans. Si j'avais plus d'argent j'aurais plus de jeux... » (Alexandre).

<sup>465</sup> Magdalena JARVIN, *La sociabilité amicale nocturne comme espace de construction identitaire. Etude comparative de jeunes adultes vivant à Stockholm et à Paris*, thèse de doctorat de sociologie, Université Paris 5 (dir. Pr. Dominique DESJEUX), 2004.

<sup>466</sup> LE BART, *Les fans des Beatles*, op. cit.

performance et compétition, mais elle permet aussi d'augmenter l'immersion dans l'univers virtuel interactif.

Ainsi, quand la pratique se décline de façon nocturne, et selon les modes de consommations festives des joueurs, qui tendent à transposer leurs habitudes, elle prend parfois le chemin d'une ambiance plus proche du « bière-joint » : univers domestique, sphère privée, légère ivresse, détente, voire laisser-aller des corps... Le ton est à l'« entre-soi » que la soirée ait été programmée pour être vidéoludique, ou que ses participants se décident à la « basculer » en soirée jeu vidéo. Apparaît alors une sociabilité de pairs, dans une dynamique de renforcement mutuel des identifications du moment : celles de joueurs de jeu vidéo. La logique est similaire dans les LAN, qu'elles soient improvisées le temps d'un week-end de pratique intensive ou organisée plus institutionnellement, avec sponsors et prix à la clef. La dimension identitaire est alors validée de façon statutaire, ce qui lui donne un poids supplémentaire. Dans le cadre professionnel, les mécanismes peuvent parfois relever d'une forme déclinée de ce phénomène. En revanche, en cas de « sous-soirée », voire de « contre-soirée » qui s'organise pendant une soirée « généraliste » donc mixte (sur le plan des activités, mais aussi des genres et des milieux sociaux), l'identification du joueur peut entrer en conflit avec certaines de ses autres identifications, telle que celle de conjoint... Cela peut également survenir quand les protagonistes ne sont qu'au nombre de deux et engendre de l'ambiguïté en décidant de « passer la nuit ensemble ».

### *Les formes du « jouer ensemble » : une sociabilité ludique changeante*

Le jeu à plusieurs a pendant longtemps fonctionné pour le jeu vidéo sur le mode du « chacun son tour » : en alternance devant la machine, les compétiteurs tentent d'améliorer leur performance (un score, un « chrono », la profondeur d'un parcours, etc.). L'effervescence ludique repose sur un principe de mise au défi, mais également sur un principe de patience, pas toujours facile à respecter, et qui finit par constituer un jeu dans le jeu :

*« Des fois on se dispute pour avoir la manette... Il y en a qui essaye malicieusement de voler le tour qu'on a instauré. Ou bien il y a l'état dans lequel on est aussi, qui fait que des fois on sait plus bien !... : "t'as déjà joué", "non, je te jure"... » (Maxime) ;*

*« On était quatre ou cinq à jouer, donc on était forcément limité dans le temps, on jouait chacun son tour. (...) Et là on s'engueulait, mais c'était rigolo. J'me rappelle*

*être partie en claquant la porte, on s'engueulait tous : c'était vraiment passionnel. C'était marrant, c'était la grosse bataille, il fallait se jeter et quand y'en avait un qui jouait tu faisais tout pour le distraire et après quand c'était ton tour tu supportais pas qu'on te parle ! » (Axèle).*

Depuis « toujours », la possibilité de jouer à plusieurs simultanément, en branchant plusieurs manettes sur une console (ou en jouant sur des bornes d'arcade) rend l'affrontement par la compétition ou par avatars interposés, en évoluant dans un univers virtuel partagé. Le mouvement se développe sous une autre forme avec la diffusion des jeux en réseau. Le « réseau local » (pratique rare qui nécessite des compétences informatiques spécifiques et un matériel coûteux) consiste à connecter des ordinateurs entre eux<sup>467</sup>, ce qui implique soit le « déménagement » du matériel dans un même lieu, dans le cadre d'un week-end dans une maison de campagne par exemple, soit l'accès à un espace déjà aménagé en ce sens, à savoir une salle de jeu en réseau ou une entreprise. Dans ce dernier cas, les ordinateurs ont été installés en réseau dans un objectif professionnel, qui peut être détourné à des fins récréatives par ses utilisateurs. Bien souvent, le réseau local est relié au réseau global, autrement dit l'Internet, où des serveurs spécialisés animent des jeux à l'échelle mondiale. Outre l'excitation que peut engendrer l'idée d'interagir avec des personnes à l'autre bout de la planète (ce qui est déjà le cas pour Internet en général), la connexion en ligne amène une nouvelle dimension ludique, essentiellement en augmentant massivement le nombre d'intervenants simultanés. Les échelles de sociabilité s'entrechoquent alors – ou s'entrelacent, selon le point de vue – puisque la nature des interactions purement ludiques reste la même quelle que soit la distance physique réelle.

Des amis ou des collègues peuvent se réunir en équipe et lancer l'offensive virtuelle contre d'autres équipes (pour les jeux de stratégies-action, très présents sur ce « créneau »), dans le même lieu ou à des milliers de kilomètres. Par exemple, Octave, Xavier, Michel et William, qui travaillent dans une entreprise de vente par Internet de matériel informatique<sup>468</sup>, jouaient à l'époque de l'enquête tous les jours durant la pause déjeuner, ainsi que de temps en temps le soir, après les heures de bureau, et parfois jusque tard dans la nuit. Ils pratiquaient *Counter Strike* entre eux ou avec le monde entier, stratifiant ainsi les échelles de sociabilité (professionnelles, à niveau hiérarchique égal ou non ; amicales, récente ou ancienne ; ludiques, de coopération ou de

---

<sup>467</sup> Les consoles ont suivi dans une certaine mesure et la plupart sont maintenant connectables à Internet.

<sup>468</sup> Il semble que les entreprises à caractère technologique et à moyenne d'âge jeune acceptent plus facilement cet usage détourné de leur réseau informatique.

confrontation...), et leur donnant une épaisseur supplémentaire grâce au ludique, doublé du virtuel : « *tout le monde est sur le même jeu et d'un bureau à l'autre, il y a des alliances, des trahises... C'est marrant.* » (Loïc). C'est une possibilité de recomposer les groupes et la nature des relations sur d'autres critères que l'efficacité d'entreprise, et la plongée dans un monde imaginaire commun augmente ce décalage. Les relations « pour de faux » et « pour de vrai » s'entrecroisent et se répondent – et parfois s'entrechoquent, de façon délicate ou sur le mode comique :

*« On voit l'autre sursauter... on est mort de rire, ben c'est impayable de voir ça !... Parce que justement, je crois que ce qui fait rire c'est quand tout à coup, tu remets la distance... et tu vois ce qui se passe. C'est-à-dire que... de voir l'autre sursauter parce que, sur sa télé, il se baladait, avec son pistolet, et qu'il a vu un monstre arriver, enfin tu te sens un peu... c'est marrant quoi. (...) En général, on est bon public. On adhère quand même pas mal au truc »* (Charles).

L'observation apporte alors un bémol à l'idée(ologie ?) d'une sociabilité potentiellement universelle, transmise par le langage du jeu. En effet, les échanges verbaux sont nombreux, aussi bien avant et après que pendant le jeu lui-même (que les joueurs se trouvent dans la même pièce et se parlent, ou qu'ils soient séparés physiquement mais communiquent par casques téléphoniques) : la sociabilité ludique virtuelle vient s'inscrire dans des réseaux de sociabilité déjà existant ; inversement, il arrive que la sociabilité développée à l'intérieur du jeu se transpose en dehors, impliquant alors des déplacements plus ou moins longs des sujets<sup>469</sup>. En termes de sociabilité ludique pure, la coopération est introduite au côté de la compétition, avec l'apparition du jeu en équipe.

#### **1.1.4 Convivialité, compétition, construction de soi au masculin**

Jouer ensemble aux jeux vidéo, c'est une manière de partager : un espace-temps ludique et social, une atmosphère, un univers virtuel, une interaction sensitive/sensible et symbolique au jeu, mais également un rapport technique à la machine... Les choses partagées sont de natures très diverses, allant du canapé à la stratégie ludique, en passant par la bière et le rire.

---

<sup>469</sup> D'où l'expression IRL : « *in real life* » – littéralement « dans la vraie vie ».

## *Un « être ensemble » sur le mode du sensible*

Les pratiques langagières sont nombreuses, mais ne sont pas considérées systématiquement comme communication verbale. Elles participent d'une ambiance, régulent les interactions ludiques, canalisent les émotions :

*« Quand t'es à plusieurs, c'est sympa, mais t'es... mais tout le monde regarde l'écran, personne se regarde. Et c'est un peu "tiens je vais te niquer", ou alors... je sais pas, on se parle quoi, mais... quand on est dans le jeu, on se parle du jeu. On se parle pas d'autre chose. C'est ça qu'est marrant aussi... » (Thierry).*

Cet état de fait ne prend pas la même signification selon que les sujets partagent d'autres choses en dehors du jeu ou non. Quand le jeu vidéo constitue la seule occasion de partager, il peut apparaître comme une activité pauvre :

*« Le copain de jeu vidéo, j'ai un exemple pas mal. C'est un type avec qui j'avais finalement assez peu de relations, à part qu'on foutait rien à la même période et qu'on fumait des "beuz"<sup>470</sup> tous les deux et finalement on s'est retrouvé à jouer aux jeux vidéo. Mais, mis à part ça, on n'a jamais rien fait ensemble. C'était quand je jouais beaucoup, en première année à Avignon. (...) C'est nul ! (rires) C'est nul, il y a pas de communication, il y a pas d'échange, c'est nul, nul, nul. Il y a pas le sens humain dans tout ça. C'est vraiment... ça communique par un câble... C'est pas terrible ! On est juste dans le même jeu, ça suffit pas à se rencontrer » (Loïc).*

Cependant, d'autres ont fini par construire de solides relations amicales « sur » les jeux vidéo :

*« Il y a des trucs qui nous attachent, dans les relations humaines... moi ma relation avec Alexandre c'est une relation de jeu, c'est-à-dire qu'à la limite, en exagérant... je ne sais pas si je pourrais faire autre chose avec lui que de jouer - aux jeux vidéo ou à d'autres jeux... » (Charles).*

Pour autant, quand les protagonistes se connaissent et se fréquentent par ailleurs, comme Pierre-Henri et Damien :

*« C'est une façon d'être à deux. C'est aussi une façon de dire "on est ensemble, on fait un truc en commun". Mais c'est pas tant le jeu, dans sa finalité. C'est plus d'avancer en commun, à deux, d'avoir un objectif, à deux. C'est plus de la communication entre deux personnes » (Pierre-Henri).*

Et certains revendiquent ce partage comme enrichissant, bien qu'atypique. Par exemple, Yann explique :

*« Quelque part il y a comme une harmonie autour du jeu (...) C'est ce qui fait tenir. Au début c'est un peu un intérêt personnel, de challenge, de gagner etc. et puis très vite ça devient... on est deux. Ça devient comme une bulle. C'est parce qu'il est là*

---

<sup>470</sup> Synonyme de « joint ».

*que je continue et inversement. (...) On ne partage rien... sinon que, effectivement, c'est d'un commun accord qu'on a envie de se détendre et de penser à rien et d'être juste ensemble comme ça » (Yann).*

Et Ludovic affirme :

*« On est ensemble d'une manière qui n'est pas la même que quand on parle – ce qui ne veut pas dire qu'on est moins ensemble », ajoutant : « ça peut être quelque chose de fermé si tu le vois de l'extérieur. Mais il y a pas moins de relations entre les gens devant un jeu vidéo que dans une autre activité – exactement de la même manière qu'il n'y a pas moins de relations entre les gens avec de la techno qu'avec un autre type de musique. C'est juste que c'est autre chose » (Ludovic).*

La sociabilité évoquée pourrait faire écho une forme de « communication sans contenu » qui relève de la fonction phatique du langage.

### *Des sous-cultures jeunes et masculines, qui croisent les cultures professionnelles*

Quoi qu'il en soit, le simple fait de partager une activité induit une façon d'être ensemble, en résonance simultanée avec un jeu, dans ses dimensions matérielles aussi bien que sémiotiques. Elle implique également une méta-communication fondée sur l'humour, la dérision, voire l'ironie et la provocation, ainsi que sur l'efficacité ludique, la coopération stratégique et l'acquisition d'une logique du jeu (en général et d'un jeu en particulier). La réitération de ce partage, et son inscription dans la longue durée tend à développer des micro-cultures, impénétrables pour les non-initiés. Par exemple, Alexandre reconnaît : *« On n'est pas premier degré, du coup, des fois, c'est à la limite de l'autisme ! Parce que comme on se connaît depuis 10 ans, c'est des private jokes de partout ! »*. Pour ce groupe d'amis, les enjeux de socialisation se posent en termes de « grandir ensemble, mais différemment », comme cela a déjà été évoqué.

Parfois, cette culture ludique croise une autre culture, par exemple professionnelle. Les sociabilités se tissent mutuellement et la socialisation par la pratique se fait au jeu vidéo mais également à une autre culture. Il s'agit alors d'une socialisation secondaire, car ces cas relèvent de l'univers du jeune adulte. L'exemple de l'entreprise a déjà été développé. Reste à préciser que dans le cas d'Octave, Xavier, Michel et William, la cohésion développée par la pratique du jeu en réseau au sein du lieu de travail est exclusive aux jeunes hommes – qui se trouvent en majorité de toute façon. Octave explique :

*« Il y a des gens qui ne jouent jamais. Les filles – qui jouent pas du tout... mais parce que c'est comme ça. Et à part les trois vieux – enfin pas vieux mais les trois qui ont plus de trente ans – tous les mecs jouent » (Octave).*

Il met ainsi en exergue l'homogénéité en termes de sexe et d'âge du regroupement ludico-social. L'exemple de l'armée est à ce titre frappant, encore que l'appartenance à une masculinité jeune y soit de mise par définition (tout du moins pour les appelés). Les temps « à perdre » semblent récurrents, et le jeu vidéo est une manière de les combler, ensemble – que cet ensemble signifie « simultanément » dans le cas d'une sociabilité de type amical, ou qu'il signifie « l'un après l'autre » et qualifie la manière dont le jeu circule de tour de garde en tour de garde, ou de générations d'appelés en génération d'appelés... Pratiquer le jeu vidéo devient une manière de s'inscrire dans les activités « traditionnelles » de la culture martiale locale (qui est souvent une culture de l'inactivité et de l'ennui). Une dimension socialisante supplémentaire apparaît du fait que les jeux peuvent être de combat ou de simulation guerrière, amenant une concordance des valeurs du jeu et de son inscription dans le réel. La redondance des logiques met au jour (d'une façon finalement peu surprenante) un système fermé d'identifications, dont le champ des possibles est restreint et tourné vers l'armée – qui apparaît en retour comme une institution de subjectivation « orientée ».

En revenant à des situations plus classiques et plus diverses, le jeu vidéo, qu'il soit pratiqué en solitaire ou en collectif, est un support de socialisation à la masculinité jeune. Il participe de la culture jeune et masculine par ses aspects techniques et ludiques ; il propose des figures auxquelles s'identifier ou s'opposer, un cadre social au sein duquel se fondre ou se singulariser, une arène où échanger, se démarquer ou prendre position. En ce sens, son analyse vient briser un stéréotype inhérent à son inscription dans le champ des drogues et dépendances : sa réputation « désocialisante »<sup>471</sup>.

---

<sup>471</sup> Soulignons toutefois que le jeu vidéo est aussi abordé en termes de « socialisation » [Laurent TREMEL, « De la diffusion des connaissances dans les jeux de simulation. Analyse d'un espace de socialisation », *Agora* n° 19, 2000 ; *Internet, jeu, socialisation*, journées d'étude, 5-6 décembre 2002, Paris, Groupe des Ecoles de Télécommunications], notamment « socialisation cognitive » [Jacques PERRIAULT, « L'acquisition et la construction des connaissances par les jeux informatisés », *Réseaux* n°67 : *Les jeux vidéo*, sept./oct. 1994, pp. 57-70 ; Patricia GREENFIELD, « Les jeux vidéo comme instruments de socialisation cognitive », *Réseaux* n°67, *op. cit.*, pp. 33-56 ; « Du rôle des jeux vidéo dans l'évolution des compétences cognitives... », *MédiaMorphoses* n°3, *op. cit.*] ; « socialisation sexuée » [Pascal DURET, *Les jeunes et l'identité masculine*, Paris, PUF, coll. « sociologie d'aujourd'hui », 1999] ; « socialisation à l'image » [*Images & TIC. Eduquer à l'image à l'heure du multimédia*, journée d'études, 20 novembre 2002, Ministère de la Culture et de la Communication, Paris, Forum des Images], socialisation à l'informatique générale et aux métiers de l'informatique, voire au « monde de demain » [Serge TISSERON, « Quand les jeux vidéo apprennent le monde de demain », *MédiaMorphoses* n°3, *op. cit.*].

Mais peut-être celle-ci vient-elle de la relative fermeture de la culture vidéoludique, autant aux « vieux » qu'aux « femmes ». L'analyse de ce rejet du féminin vient affiner et préciser la question de la légitimité, seulement esquissée jusqu'alors.

L'activité vidéoludique constitue pour de nombreux jeunes hommes un cadre de sociabilité amicale au cœur d'un processus de socialisation à la fois sexué et adapté à la dimension technologique de la société contemporaine. En évaluant le degré d'ouverture ou de fermeture de l'univers vidéoludique aux filles et aux jeunes femmes, il s'agit d'interroger les différentes facettes du couple « légitimité / illégitimité » et la palette de ses usages.

## **1.2 Où sont les femmes ?**

---

Pour beaucoup, le jeu vidéo, c'est d'abord « *un truc de mecs* » (Loïc). Effectivement, et même si cela tend à évoluer pour les générations plus jeunes, il demeure un secteur masculin, dans sa consommation autant que dans son organisation, sa production et son commerce. Malgré l'absence de chiffres, la proportion sexuée de l'ensemble de la filière penche nettement du côté des hommes.

Comment se fait-il que le jeu vidéo soit si peu féminin ? Est-ce une question de pratiques ? D'image sociale ? De contenus ? Le problème vient-il de l'offre ou de la demande ? Pourquoi certaines filles semblent-elles si hostiles au jeu vidéo ? Quelles sont les répercussions sur les joueurs de ce rejet féminin ? Comment les tensions sont-elles gérées au quotidien ? À l'échelle de la société ?

Dans un premier temps, il s'agit de comprendre, par un jeu de regards croisés, combien il est difficile pour une jeune femme aujourd'hui de revendiquer une pratique vidéoludique. Les dimensions matérielles, sociales et symboliques sont mobilisées dans l'analyse.

Ensuite, le regard se déporte des filles jouant aux jeux vidéo pour s'intéresser aux filles fréquentant ou vivant avec des joueurs ; la place de la pratique est étudiée au sein du couple, pour déboucher sur une réflexion plus large autour des enjeux de pouvoirs sexués portés par les jeux vidéo.

Enfin, l'attention est à nouveau centrée sur les joueurs, sur leurs parcours et les liens qu'ils mettent au jour entre vie amoureuse et activité vidéoludique.



C'est maintenant en se tournant vers la place des filles au sein de la culture vidéoludique étudiée que de nouvelles facettes de la question de la légitimité vont ressortir : légitimité relative des filles en tant que joueuses, légitimité comme ressort discursif des « attaques » en provenance des filles non-joueuses, illégitimité du rapport passionnel en concurrence au rapport amoureux

### ***1.2.1 La « guerre des sexes », level 1 – de l'illégitimité d'être joueuse***

Dans les foyers disposant de jeux vidéo, la domination masculine (des frères, conjoints, ou pères) prend corps dans la monopolisation du matériel ou l'imposition du choix des logiciels<sup>472</sup> – sans compter que l'offre globale est déjà très dominée par le masculin (tant au niveau des thèmes développés que de l'espace laissé aux figures féminines).

#### ***Des « petites joueuses »***

Parmi les différentes occasions de pratiquer un jeu vidéo, une seule semble présenter l'ouverture suffisante pour laisser une place à la gent féminine : les « soirées », des circonstances sociales, festives et mixtes, pour peu que « *ça reste convivial un minimum. Où alors elles se cassent* » (Maxime). La possibilité est offerte, mais généralement, les filles sont « *débutantes* », et « *elles ne savent pas jouer* » (Xavier). Par exemple, dans la bande d'amis de Boulogne, il n'y a pas de filles. Cependant, certains des garçons ont une petite amie, et la plupart ont une vie sociale mixte. Ainsi, si les filles ne jouent pas vraiment, « *elles se glissent de temps en temps* » (Alexandre), « *elles essaient comme ça, dans les soirées... ça les fait marrer !* » (Charles). Généralement, leur niveau est effectivement inférieur aux autres convives, leur patience également. La plupart restent dans une logique d'expérimentation presque transgressive, puisque malgré leur âge, elles bénéficient rarement d'une expérience ancienne et profonde.

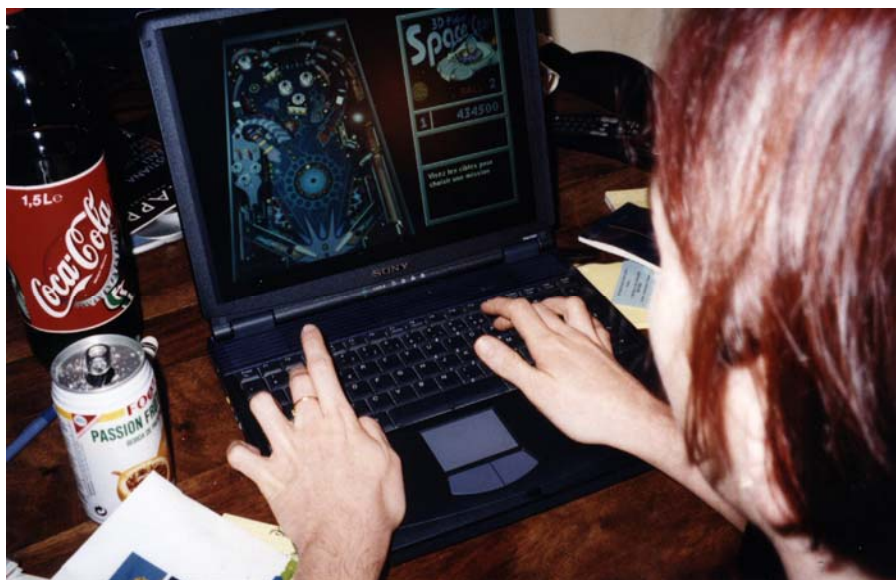
L'accueil des « spécialistes » devant les filles qui jouent est plutôt railleur : « *Faut le voir pour le croire... des filles qui jouent aux jeux vidéo ! Enfin, qui "jouent aux jeux vidéo", comme ça, dans le sens où elles essaient...* » (Charles) ; « *Elles ne jouent jamais, elles vont essayer (...) elles s'amuse bien mais bon voilà, tu sens que*

---

<sup>472</sup> *International Game Cultures Conference*, organised by The university of the West of England, Bristol, 29 juin-1er juillet 2001.

*c'est la fois de l'année où elles jouent » (Thierry). Le simple fait d'imaginer qu'une fille puisse « réellement » jouer au jeu vidéo semble difficile, pourtant, il existe des pratiques féminines du jeu vidéo.*

**Fig. 14 – Une jeune femme se détend en jouant au flipper sur son ordinateur**



*En fin d'après-midi, lorsque j'arrive chez Pauline et Luigi, une de leurs amies est assise sur un coin de table, à jouer au flipper sur son ordinateur portable. C'est un « petit jeu », qui entre à peine dans la catégorie des jeux vidéo pour ses fervents et « mâles » amateurs ; la machine sur laquelle il « tourne » ne correspond pas non plus à leurs critères d'une « bécane » faite pour le jeu : autant d'éléments que Luigi ne tardera pas à mettre à profit pour « railler » son amie. Pour lui, celle-ci n'est pas en train de jouer au jeu vidéo : il paraîtra même étonné quand j'y ferais référence dans le cours de l'entretien. Pour autant, il est difficile d'exclure ce flipper de la « famille élargie » des jeux vidéo, et lors de la discussion, cette jeune femme me confiera la régularité de sa pratique.*

Cependant, d'un point de vue masculin typique, une fille, quand elle joue, ne joue pas vraiment... ou ne joue pas à des vrais jeux... ou ne fait pas exprès de réussir... ou n'est pas une vraie fille. D'abord elle est considérée comme ne jouant jamais seule – le jeu solitaire apparaissant alors comme critère du « vrai » joueur. Une autre possibilité est que son niveau ou sa durée de jeu demeure trop faible pour être pris en compte. Par exemple, Pierre-Henri explique, à propos de rares parties menées avec sa concubine :

*« C'est exactement la même chose qu'avec Damien, sauf qu'on joue moins longtemps et qu'on se limite au premier circuit, enfin, à Mario Kart en tous cas. Les autres, elle les connaît pas, donc c'est beaucoup plus difficile, elle aime pas... Tu perds ton temps, c'est pas très agréable pour elle. Alors que les premiers circuits, elle se débrouille, elle arrive à se débrouiller, donc... Mais, c'est pas... On joue pas très très longtemps. On joue une demi-heure, trois-quarts d'heures, maximum... » (Pierre-Henri).*

Comme si une fille était trop délicate pour affronter l'univers complexe et viril que constituent les « vrais » jeux vidéo, il faut lui « *trouver un petit jeu* » (Alexandre) pour l'initier à ce monde dont elle ne fait pas partie<sup>473</sup>. Dans la même logique, Octave, à la question de la proportion féminine des pratiquants, est hésitant : « *ça dépend si quelqu'un qui joue au démineur est un joueur de jeu vidéo* » (la question des jeux et des joueurs dominants est ici reposée).

Alternativement, par effet de miroir, une fille qui joue aux jeux vidéo n'est pas (ou plus) vraiment une fille... comme s'il y avait incompatibilité totale entre cette activité et la féminité :

*« Je remarque que les filles que j'ai vu jouer, c'est des filles qui ont certaines caractéristiques masculines. Des filles qui ont pas mal de copains et qui se sentent beaucoup plus à l'aise avec des copains qu'avec des filles. Les joueurs c'est tous des hommes, sauf des filles qui sont tout le temps avec des hommes »* (William).

Sous une autre forme, Loïc exprime lui aussi l'impossibilité de penser ensemble la féminité et les jeux vidéo :

*« Déjà, fumer des pétards et boire des bières toute la journée c'est un plaisir que je considère masculin et en plus si tu rajoutes les jeux vidéo et en plus de formule 1, je dois avouer j'ai du mal à imaginer une nana en train de passer 36 h à jouer et si ça existe j'ai pas envie de la rencontrer »* (Loïc).

Une possibilité est de reconnaître son existence, mais comme un cas extrême : « *Il y en a une mais c'est un spécimen !* » (Maxime).

### ***Un discours assimilé par les filles***

Les rares joueuses rencontrées (Axèle, Zoé et Natacha notamment) ont pour une part assimilé ces stéréotypes. Par exemple, Zoé se souvient qu'elle jouait étant jeune « *mais à des petits trucs, comme les GameBoys*<sup>474</sup> », et indique qu'aujourd'hui, elle ne connaît pas de joueuses « *à part des filles comme elle, qui jouent un peu* ». Elle est même surprise quand elle se rend compte qu'elle est au niveau :

*« j'avais toujours cru que je serais moins forte en fait - même si c'est débile de penser ça – parce qu'ils jouaient depuis longtemps ou je sais pas... Ou même quand*

---

<sup>473</sup> « Il n'y a pas d'activité proprement féminines ; les activités féminines, quel que soit leur poids dans l'évolution technologique en général, sont des activités qu'on peut définir comme "résiduelles" : elles ne sont permises aux femmes que lorsqu'elles sont accomplies sans outils ou bien avec des outils simples, l'introduction d'outils complexes masculinisant jusqu'aux activités les plus traditionnellement féminines » [Paola TABET, *La construction sociale de l'inégalité des sexes. Des outils et des corps*, Paris, L'Harmattan, 1998, p. 21].

<sup>474</sup> Console portable de marque Nintendo.

*j'étais plus jeune, quand je jouais avec des copains sur des consoles, c'est vrai que j'étais pas très douée, comme je jouais pas souvent, j'étais pas super bonne. Alors que là, si » (Zoé).*

De son côté, Axèle reprend ces stéréotypes pour mieux leur tordre le cou :

*« Quand t'es à un repas, à quatre ou cinq et que les mecs montent allumer l'ordinateur pour nous montrer quelque chose... je suis désolée, ça va quoi ! Les femmes au salon et les mecs devant l'ordinateur, ça se passe pas chez moi. Il y a un peu un côté foot à la télé des fois... ».*

Identité féminine et identité vidéoludique ne sont pas toujours facile à concilier :

*« Je crée plutôt la surprise, quand c'est des gens qui jouent pas. Sinon la question : "t'as fait combien de score ?"... Ou c'est du partage parce que c'est quelqu'un qui a du vécu. Les rares fois où je me suis achoppée avec des gens, c'est soit des filles qui rejettent en bloc le jeu, soit des mecs qui viennent de découvrir l'ordinateur il y a deux mois et qui se croient investis du truc parce qu'ils sont des mecs et je m'amuse à les rétamé en quatre phrases. Je supporte pas ! » (Axèle).*

### ***L'exclusion des femmes du technique et du ludique***

Ainsi, à l'échelle macrosociale, une explication serait la difficulté féminine à appréhender la technique, que cette difficulté soit interprétée comme historique, sociale, culturelle ou « naturelle » ; comme donnée et définitive ou modifiable. Par exemple, Michel recadre le cas des jeux vidéo dans une perspective plus large de la société occidentale et de ses valeurs :

*« C'est curieux, mais malgré un phénomène de rééquilibrage depuis une vingtaine ou une trentaine d'années entre la condition féminine et la condition masculine... Je pense que c'est un domaine technique, et même si c'est un peu bateau de dire "les femmes c'est plus spontané, c'est plus esthétique, les hommes, c'est plus technique, mathématique.", c'est sectaire de dire ça mais ça recoupe une certaine réalité. Par exemple, les informaticiennes sont rares, je ne t'apprends rien » (Michel) ;*

Nicolas, avec un point de départ assez similaire, tend à naturaliser la différence : *« les filles ne sont pas réceptives à ce genre de matériel... c'est une différence de perception... parce que les filles préfèrent jouer avec leur poupée que de jouer sur un écran »* ; alors qu'Axèle identifie pour mieux rejeter le phénomène social de « mise en sexe » des activités :

*« Il y a un truc qui m'énervé, encore un truc de la société qui édicte que c'est les hommes qui vont jouer sur les ordinateurs et les consoles et que les filles elles vont pas aimer ça... Ce qu'elles vont faire à la place ? du tricot !... C'est une règle : parce que c'est un truc technique ! – et la technique c'est comme les voitures, c'est pour les mecs parce que les filles elles comprennent rien... tout ça c'est des conneries ! » (Axèle).*

Quelle qu'en soit son interprétation, il y a reconnaissance de la concordance entre une culture technique et un genre, en l'occurrence masculin.

Mais si la pratique des jeux vidéo relève du technique, elle a trait également avec le ludique. Cependant, le ludique, lui aussi, est sexué : sauf exceptions, les jeux correspondent à un genre, et les jeux techniques sont attribués au masculin ; à un autre niveau, les jeux en général sont assimilés aux hommes, que ce soit les jeux de hasard et leur monde interlope ou les jeux tout court et leur connotation infantile. C'est bien connu, « *l'homme a l'esprit du jeu* » (William), « *l'homme est joueur* » et d'ailleurs « *il suffit de rentrer dans un casino pour s'en apercevoir* » (Nicolas) ; de plus « *c'est un grand enfant* » (Nicolas).

Sur ce dernier point, parmi les personnes interrogées, le lien a souvent été fait entre jeu vidéo et enfance : parce que la pratique remonte à l'enfance, mais aussi parce qu'elle est emblématique d'un amusement qui peine à trouver ses marques de noblesse dans la sphère adulte. En outre, ce triple lien jeux vidéo-enfance-masculinité entre en résonance de différentes manières avec la figure féminine. D'un côté, il est mis en lien avec la nature duelle des jeux vidéo, qui savent plonger ses pratiquants dans un monde numérique interactif : « *elles cherchent plus quelque chose de concret, alors que les garçons ils s'en foutent si c'est virtuel...* » (Nicolas) ; ainsi, il peut être revendiqué comme une capacité au rêve que les filles auraient perdu en route, en remettant leurs pieds sur terre pour assurer le quotidien :

*« Peut être que les filles ont moins de facilité à rentrer dans ce genre d'univers Elles sont un petit peu plus terre à terre souvent. (...) Nous on est plus naïfs, plus immatures souvent (rires). Pour moi c'est positif en fait d'être immature, enfin pour certaines choses. Pas pour la vie... pas dans ta relation avec quelqu'un par exemple... mais dans tout ce qui est imaginaire etc. même dans tout ce que tu reçois au niveau émotionnel. Il faut rester naïf par rapport à certaines choses. (...) Les filles, ça rentre pas dans leur priorité. C'est presque... une perte de temps, parfois, de jouer. Elles l'envisagent pas du tout de la même façon en fait »* (Robin).

Mais dans l'expression de son sentiment, Robin prend garde de séparer les connotations liées à l'enfance, car de la réceptivité poétique à l'incapacité à assumer ses responsabilités, le pas est vite franchi. C'est autour de cette charnière que s'articulent de nombreux arguments contre la pratique des jeux vidéo, pour soi mais également pour autrui. Ainsi, le caractère supposé enfantin du jeu vidéo sert de support à son illégitimité sociale en se faisant « infantile », « puéril », « immature » : dans ce cas, il vient asseoir le rejet de la pratique par la figure de la mère (réelle ou investie par la petite amie).

Comme le dit Thierry : *« elles considèrent ça tout de suite comme inutile et peut-être infantile... (...) avant d'essayer, il y a un jugement qui fait que... il y a déjà un a priori »*. Non seulement les filles ne jouent pas mais elles semblent condamner la pratique de leurs compagnons. Tout du moins, les jeux vidéo sont au centre d'une attention, voire d'une tension, d'une négociation ou d'une régulation, au sein du couple – et à l'échelle plus large des rapports sexuels.

### ***1.2.2 La « guerre des sexes », level 2 – un objet de négociation au sein du couple – de la condamnation par les non-joueuses (l'illégitimité sociale comme outil)***

Non seulement « les filles » ne jouent pas aux jeux vidéo, mais la plupart n'y voient pas d'intérêt, et pour certaines, rejettent l'activité en bloc.

#### ***Un générateur de tensions***

La pratique vidéoludique peut être au cœur de tensions au sein du couple. La réaction féminine va de la bienveillance amusée – *« Ça la fait marrer qu'on passe notre temps à jouer à la guéguerre ! »* (Charles) – au rejet massif en passant par tous les stades de l'agacement : *« Ce qui m'arrête, en général, c'est Pauline qui me lance des trucs à la gueule ! »* (Luigi). Du côté masculin, c'est l'indifférence, voire la mauvaise foi, et au mieux la conciliation : *« J'arrive, j'arrive ! J'en fais encore une ou deux parties... ou quarante-cinq ! »*, caricature Axèle.

Si en principe le temps passé en amoureux est un beau temps, la réalité peut s'avérer moins franche, d'abord parce que le temps du couple est aussi temps de régulation, de négociation et d'ajustement, ensuite parce que le couple n'étant pas éternel, c'est bien souvent un temps menaçant qui précède l'éventuelle rupture, avec son lot de relations orageuses. De la bisbille à la vraie dispute, le jeu vidéo est un objet idéal de cristallisation du conflit de couple, dans la mesure où il combine un caractère sexué marqué, une image sociale déplorable et une pratique exclusive et demandeuse en temps.

## *Un problème de légitimité de la pratique*

Quand les négociations tournent autour du jeu en tant que tel, les schèmes de discussion entrent rapidement en résonance avec des modèles de type mère-adolescent, sur le mode du « *tu veux pas arrêter de jouer cinq minutes ? ou faire un truc plus intelligent ou plus utile par exemple ?* » – qui font grincer des dents les jeunes amoureux. Il y a là les réminiscences de l'image de puérilité, voire d'infantilisme, attachée au jeu vidéo, ainsi que la question plus large de sa légitimité sociale et culturelle : « *Je crois que c'est plus le fait de jouer qui est reprochée. Parce que tu vas bouquiner pendant trois heures, et tu seras pas beaucoup plus disponible. Mais ça n'a pas l'image négative que peut avoir le jeu vidéo.* » (Benoît). Il y a aussi une contrariété toute irrationnelle (et qui parfois contrarie elle-même, fait presque honte), du fait d'être exclu (ou de s'exclure) d'un plaisir manifestement intense et prenant. La défense passe parfois par l'attaque, sur le même terrain, celui de la légitimité. Elle repose alors sur une relativisation de la hiérarchisation des passe-temps et loisirs et une déconstruction critique de ses mécanismes :

*« Le jeu vidéo a mauvaise presse, en tout cas dans les milieux dits intellectuels. D'ailleurs, ça m'arrive souvent de me prendre le bec avec Pauline parce qu'elle est très spectacles, danse, théâtre... Elle est très Culture en quelque sorte, alors qu'elle n'est pas du tout jeu vidéo. Cela ne veut pas dire que je déteste le théâtre et que je ne vais jamais voir des spectacles... (...) Le truc, c'est que "moi j'aime une chose, toi tu en aimes une autre : pourquoi est-ce que ton passe-temps serait plus noble que le mien ?" Elle me reproche de me faire bouffer la tête par ça, alors que ça ne me vient pas à l'idée de lui reprocher d'aller voir des spectacles »* (Luigi).

Cette « ligne de défense » relativiste est fréquente chez les joueurs rencontrés ; elle fonctionne d'autant mieux que les loisirs de la conjointe relèvent eux aussi d'une culture populaire (qui plus est féminine) au bas de l'échelle de la légitimité, et dont les magazines féminins et les séries télévisées « à l'eau de rose » constitueraient les emblèmes. Dans ce cas, le message que tente de faire passer le joueur repose sur une double relativisation : une remise en cause de l'idée même de légitimité, et un soulignement du fait que la notion est dépendante de son émetteur et de la culture dans elle est replacée – la ligne de fracture sexuée est alors un exemple frappant de découpage possible. L'argument est neutralisant, car il déplace le reproche initial d'un ordre social et culturel surplombant, qui dicterait ce qui serait valable ou non, dans l'absolu, vers la sphère des goûts personnels et des « choix de vie ». Se retrouvent ici,

dans une version édulcorée, les débats faisant rage entre sociologie du goût, sociologie de l'art et sociologie de la médiation<sup>475</sup>.

Quoi qu'il en soit, à l'échelle des interlocuteurs, ce sont deux légitimités qui s'affrontent : celle d'un recours au « principe de plaisir » participant de la « réalisation de soi » dans une société du loisir, mais aussi de la responsabilité et de l'autonomie ; et celle plus « classique » de la distinction, qui certes fait écho à des mécanismes sociaux collectifs, mais touche aussi à l'individu *via* la problématique de la construction identitaire et la notion d'image (à travers l'image du joueur, c'est indirectement l'image du couple qui est en cause). A ce niveau de discussion, celui de la légitimité culturelle, est intriqué un autre plan de la négociation, qui pourrait être nommé « légitimité sanitaire et morale ». Quand Pauline reproche à Luigi de se faire « *bouffer la tête* » par le jeu vidéo, elle ne critique pas seulement la valeur culturelle de la pratique, elle attaque également la forme de l'attachement, jugé excessif, voire pathologique. La question de la légitimité se décline donc entre légitimité de la pratique « dans l'absolu » et légitimité de la pratique dans sa forme solitaire.

Si les discussions sur le premier point sombrent rapidement dans le débat d'opinions, les négociations sur le second point apparaissent – pour le coup – comme légitimes : d'abord parce qu'une compagne peut s'inquiéter de l'équilibre de son compagnon, ensuite parce qu'elle peut négocier « dans son bon droit » sur la question du temps amoureux.

### *La négociation autour du temps, souci légitime*

La pratique du jeu vidéo étant « mangeuse » de temps, la discussion peut se recentrer sur une sphère commune, où il devient acceptable pour les filles de s'engager : l'équilibrage entre temps de loisir et temps passé à deux. L'un et l'autre sont théoriquement compatibles ; rarement dans le cas du jeu vidéo. Pour les non-joueuses en couple avec des joueurs, c'est une véritable bataille contre le temps perdu (le temps du jeu est par définition improductif) et contre le temps perdu pour le couple<sup>476</sup>.

---

<sup>475</sup> Antoine HENNION, *Une sociologie de la médiation*, Paris, Métailié, coll. « Leçons de choses », 1999 ; HENNION, MAISONNEUVE et GOMART, *Figures de l'amateur*, *op. cit.*

<sup>476</sup> L'image de « virtualité » liée au jeu vidéo renforce l'idée d'un manque d'ancrage dans le réel, voire d'un manque d'investissement dans le monde partagé avec la compagne, celui de la « vraie vie ».



La plupart des joueurs partagent effectivement cette préoccupation de manière sincère et tentent d'arbitrer raisonnablement la chose : « *C'est cinquante cinquante. Il y a la pression qu'elle met, et ensuite je me dis c'est un peu con qu'elle soit là et que j'en profite pas...* » (Nicolas). S'ils ne mettent pas toujours en actes leurs résolutions, ils en ressentent parfois la culpabilité : « *Quand elle est là, si je joue pendant quatre heures et que je lui parle pas, des fois j'ai un peu mauvaise conscience quand même. (...) parce que je fais quelque chose quand elle est là, alors qu'on pourrait faire quelque chose tous les deux* » (Octave). C'est une des raisons pour laquelle ils s'adonnent à leur passion tout particulièrement en l'absence de leur petite amie (ce qui concorde avec l'idée « traditionnelle » d'une pratique « à l'abri » des filles<sup>477</sup>). La régulation peut ainsi se faire sans formalisation, sur la base d'un cloisonnement de l'activité, exercée plus ou moins « clandestinement ». Parfois cependant, les choses sont affirmées clairement. Par exemple, le joueur reconnaissant ses excès passés peut se plier aux conditions de sa concubine, pour sauver à la fois sa pratique du jeu vidéo et son couple :

*« L'an dernier, quand je jouais à Age of Empire, j'y avais passé pas mal de temps. Il y a pas plus ludique que ça. (...) Je jouais deux heures, j'arrêtais, je m'y remettais, bref. Et Anne me l'a reproché, ouais. Parce que c'est vrai, il y a eu des soirées, elle rentrait du boulot, on discutait cinq minutes et hop! j'allais faire ma partie, je jouais de dix heures à minuit, et puis à minuit dodo et elle m'avait pas vu, donc... C'est pas le fait de jouer en soi, je pense pas. Elle me reprochait de pas passer du temps avec elle. Du coup, sur la console, quand son frangin me l'a vendue, j'avais passé un pacte avec elle : je ne joue que quand je suis seul, quand elle n'est pas dans l'appart' »* (Pierre-Henri).

Les enjeux sont importants pour le couple, puisqu'ils incluent la communication entre les partenaires, mais surtout le partage du temps libre, à la fois au sens d'une répartition entre différentes activités, plus ou moins contraintes (définition du temps de loisir et par défaut du temps ménager, ou inversement – selon le sexe justement) et au sens d'une élaboration du choix de fusion ou de séparation des moments de détente et de plaisir.

---

<sup>477</sup> Pour la petite amie (pour considérer le cas largement majoritaire), la position est délicate : si elle condamne et combat la pratique de son compagnon, elle passe pour une marâtre autoritaire doublée d'une moraliste réactionnaire et risque de le perdre ; si elle l'approuve et l'encourage, elle contribue à construire ce qui les sépare... Elle se trouve traversée d'injonctions contradictoires et de désirs incompatibles, et bien souvent, elle endosse le mauvais rôle. Du côté des joueurs, c'est plutôt une figure de rabat-joie qui émerge : « *C'est sûr qu'on aurait pas pu jouer autant et de cette façon la journée... Ou si sa copine était réveillée, par exemple. (...) Ou alors si elle était restée effectivement dans la logique, l'état d'esprit : on fixe notre attention sur le jeu, et puis voilà. (...) Mais je crois qu'elle nous aurait gonflés et puis... toutes les dix minutes, elle nous dirait « oui bon quand est-ce que vous arrêtez, on va se faire autre chose"...* » (Benoît).

Lorsque les deux membres du couple jouent aux jeux vidéo, la question se pose légèrement différemment, avec peut-être plus de facilité à rejoindre un point de vue commun :

*« On n'a pas de console à la maison... déjà on a l'ordinateur, la télé... T'as déjà beaucoup de choses qui te privent, qui te coupent des autres. On a décidé que ça suffisait et que si on avait la console ça faisait trop de trucs. Soit entre nous deux y'aurait moins de communication parce que chacun aurait envie de s'enfermer. Soit après nous deux, on irait plus vers les autres. Après c'est un choix de vie, de "règlement interne"... » (Axèle).*

Cet extrait souligne une autre dimension de la complexité des enjeux inhérents à l'équilibrage entre temps de loisir et temps de couple, qui entrecroise équilibrage entre temps consacré au jeu vidéo et temps passé à d'autres activités, équilibrage entre temps passé seul et temps partagé à deux, et équilibrage entre temps partagé à deux et temps « donné » aux autres (amis, famille, collègues etc.). Le plus souvent, le caractère obstinément masculin du jeu vidéo ne simplifie pas la tâche, en limitant les combinaisons possibles.

### ***1.2.3 La « guerre des sexes », level 3 – une passion doublement illégitime : la figure de la maîtresse***

Si les jeux vidéo, par leurs contenus, mobilisent finalement assez peu la dimension sexuelle de l'homme, la question de leur entrée en concurrence avec la femme n'en demeure pas moins pertinente : d'abord parce que la qualité de la vie amoureuse d'un joueur et l'intensité de sa pratique vidéoludique semblent inversement proportionnelles, ensuite parce que transparaît de certaines formes de cette pratique une figure liée à l'adultère, celle de la maîtresse – le modèle de la passion n'est-il pas d'abord celui de l'élan amoureux ?

#### ***Un « loisir de consolation »***

Quand, en entretien, le propos vient s'alimenter de questionnements autour des liens éventuels entre avoir une petite amie et jouer aux jeux vidéo, la tension se décline sur deux échelles : le temps présent du couple heureux – ou du moins établi – et le temps long de l'agencement entre périodes de célibat et d'investissement amoureux. La synchronie du premier implique une « rivalité » entre concubine et jeu vidéo, la

diachronie du second une alternance ressentie comme salvatrice par le joueur (ce qui tendrait à asseoir l'idée de la fonction « réparatrice » de la passion<sup>478</sup>).

Par exemple, Charles se souvient :

*« J'arrive pas trop à comprendre, enfin bon j'ai vraiment été pris d'une frénésie... Pendant peut-être six mois, où là... enfin je mettais quasiment tout mon argent dedans... enfin faut dire c'est aussi un moment où j'avais eu... enfin une rupture quoi, juste à ce moment là. C'est-à-dire que l'année où j'ai passé mon concours, juste avant mon concours, je me suis fait largué. A partir du moment où j'ai plus passé de temps avec cette nana... (...) ça a duré peut-être six mois – même pas, parce qu'après au bout de six mois, j'ai rencontré une autre fille [rires]. Non c'est marrant mais c'est vrai ! C'est quoi ? C'est une question de temps que tu passes, c'est une question de distraction. C'est pas je me dis "il faut remplir le temps", ça se fait tout naturellement. C'est vachement plus intéressant de passer une soirée avec une copine que de jouer aux jeux vidéo ! » (Charles).*

La fréquentation d'une jeune fille et la pratique du jeu vidéo semblent s'exclurent l'une de l'autre, avec une visibilité d'autant plus grande qu'elles entrent en alternance.

Loïc livre un propos proche :

*« Après... j'ai eu une copine, donc là, hors de question de jouer à un jeu vidéo, beaucoup mieux à faire ! Et aussi, comme je disais, le côté un peu déprimé : pour passer toute une nuit à jouer à un jeu vidéo, quelque part, faut pas être au mieux. Donc, voilà, après copine, donc pas de jeu vidéo. Après... plus de copine, j'ai repiqué un peu, j'ai remordu un peu... [rires] Ouais, ben, le fait d'être tout seul, ouais... et après, re-copine, j'ai laissé tomber » (Loïc).*

Ici, la quantité des séquences donne l'illusion d'un effet quasi mécanique entre mise en couple, rupture et pratique vidéoludique.

Le jeu vidéo apparaît non seulement comme incompatible avec une relation suivie et largement inférieur qualitativement, mais également propice aux moments de déprime, voire « utile » pour se remettre d'une rupture. C'est une idée forte, et récurrente parmi les témoignages, où le jeu vidéo prend la place d'un « loisir de consolation », au double sens de l'expression : celle d'une activité de second ordre, moins légitime et moins plaisante qu'une autre – en tous cas moins désirée ; et celle d'une activité qui présente la capacité, si elle est pratiquée intensément, d'amortir un choc affectif, « comme si la console pouvait consoler »<sup>479</sup>. La peine ou le désarroi, voire

---

<sup>478</sup> BROMBERGER, *Passions ordinaires*, op. cit.

<sup>479</sup> Selon le bon mot de Michael STORA, psychologue et psychanalyste, spécialiste de l'addiction aux jeux vidéo (correspondance privée).

l'ennui, sont noyés dans le jeu vidéo, sa « réalité virtuelle » qui offre conjointement mise en action effrénée du corps et plongée onirique exutoire, mais aussi retour rassérénant au cercle des pairs.

### *La figure de la maîtresse*

Concurrence ou complémentarité ? La relation amoureuse et l'activité vidéoludique semblent incompatibles simultanément. Ou plus exactement difficiles à concilier. Mais que la gent féminine se rassure : « *Comment dire ? Je préfère passer du temps avec une fille que sur un jeu. (...) Je préfère jouer avec ma nana* » (Michel) – un choix qui semble partagé par la grande majorité des joueurs rencontrés et empêche le jeu vidéo d'apparaître comme un potentiel succédané à relation amoureuse. Pour autant, il n'est pas toujours exprimé aussi explicitement, ni mis en application clairement. Car l'activité vidéoludique continue d'être pratiquée « par temps de couple », mais de façon plus ou moins acceptée du côté féminin et plus ou moins avouée du côté masculin. Ce statut clandestin la rendant alors doublement illégitime (une activité illégitime exercée de façon illégitime).

De ce fait, émerge une figure de la maîtresse autour de la pratique du jeu vidéo, qu'il convient d'examiner de plus près. Comme décrit précédemment, du point de vue de la conjointe, la pratique du jeu vidéo est d'abord voleuse de temps, et tout spécialement de temps amoureux : elle prend sur le temps libre, dégagé des obligations professionnelles et familiales, et sur le temps de la nuit, classiquement considéré comme celui des « obligations » conjugales. Ensuite, la nature même du rapport au jeu vidéo peut poser question, surtout lorsqu'il se révèle passionnel – donc d'un ordre trop proche des états amoureux pour ne pas les menacer. C'est du moins une des logiques qui transparaissent des rapports complexes entre jeu vidéo et relations aux filles, notamment au sein des discours de ces dernières.

Toutefois, du côté masculin, force est de constater que certains récits de découverte d'un jeu vidéo empruntent au vocabulaire amoureux et sexuel, voire se font métaphore de la rencontre :

*« L'intérêt du jeu, c'est une synthèse de plusieurs éléments mais on ne sait pas exactement. C'est du charme, un petit peu comme les femmes. Après, on pourrait analyser, c'est parce qu'il y a tel élément qu'il n'y a pas ici... Mais je pense qu'on ne peut pas être réducteur. (...) S'il y a une affinité, si les décors sont agréables, que le son aussi... c'est un peu comme une nana. Enfin, pour moi. Au départ, tu es*

*intéressé par la personne parce que c'est agréable à voir, à entendre, des trucs comme ça. Il y a une affinité. Si le jeu est plus ou moins bien, tu vas jouer de plus en plus, progresser... et puis peut-être que tu vas le laisser parce qu'il y a moins d'affinité. Dès que tu as fait le tour, tu te rends compte qu'il n'est pas si bien que ça... » (Michel).*

L'alchimie du coup de foudre, l'approfondissement de la connaissance de l'autre, la mise en place des habitudes et routines, puis la lassitude et la rupture... tout y est ! Et parfois, plus qu'une rencontre, c'est d'une aventure qu'il semble s'agir :

*« Il est intéressant, il est drôle, il est très beau... C'est un jeu qui est... Dans lequel tu es pris... T'es vraiment comme un fou, t'as envie d'y retourner. (...) Avec Alexandre, on y a passé... on y a passé plusieurs nuits... on dormait très peu, trois heures parfois. (...) J'en avais envie tout le temps, c'était vraiment un pur plaisir... tu sais, de repénétrer dans cet univers-là... qui me manquait quand je m'en éloignais ! » (Robin).*

Dans cet extrait, l'ambiguïté des propos frappe, et jusqu'aux termes employés, à forte connotation sexuelle. Ainsi, la jalousie parfois éprouvée par une compagne envers un jeu vidéo semble moins incongrue.

De plus, il apparaît également que le partenaire de l'activité (quand elle n'est pas solitaire), du fait de la qualité de la relation entretenue, est susceptible de susciter un sentiment de rivalité, de jalousie ou du moins d'envie, de la part de la partenaire amoureuse. Dans ces cas de jeu à plusieurs, c'est moins la figure de la maîtresse que la tension classique entre « les potes » et « la légitime » qui se fait jour. Là encore, certains propos de joueurs ne sont pas sans équivoque, quand le moment vient de raconter qu'« on a passé la nuit ensemble » sur un jeu vidéo – la nuit étant considérée comme un monde à part, propice à la sensualité autant qu'aux transgressions. Par exemple, Damien raconte :

*« C'était chez Pierre-Henri sur PC. (...) Je devais rentrer à 23 heures. Il était tout seul chez lui. J'y ai passé la nuit. Il s'est endormi, et à la fin je me suis endormi à côté de lui. ». Fabien précise : « C'est une forme d'intimité, parce que si... s'il y passe toute la nuit, et moi également, c'est qu'on avait tous les deux envie de faire ça. Et il n'y a personne, pas de personne périphérique, de bruit périphérique qui vont nous empêcher de... de faire ce dont on a envie. Là, on est vraiment tous les deux, on avait envie de faire ça, voilà. On est bien, il y a rien qui va nous empêcher » (Damien).*

La description de ces moments se rattache à la thématique de la sociabilité masculine inhérente aux jeux vidéo, et à la particularité de l'être-ensemble qu'ils

impliquent. Il y est question de temps passé à deux, la nuit, d'intimité, de partage et de plaisir<sup>480</sup>. C'est assez pour faire naître et fructifier une tension au sein d'un couple.

Et le questionnement se complexifie remarquablement s'il est tenu compte du domaine des jeux en réseau, notamment ceux qui mettent en scène des univers « persistants » où chacun peut se mettre dans la peau d'un personnage et jouer sous une identité créée de toutes pièces et « travaillée » durant des semaines ou des mois dans les interactions internes au jeu. En effet, outre les changements de sexe et d'orientation sexuelle possibles, l'éventualité d'un adultère « virtuel » peut s'envisager. Si ces suppositions paraissent outrancières de l'extérieur, leur ressenti par les acteurs touchés au premier chef dépend du degré d'investissement temporel, intellectuel et affectif du joueur dans sa pratique.

### **1.3 « Trop » et « mal » jouer : de la stigmatisation de la pratique à la rhétorique des drogues et dépendances**

---

Sur le fond, la question est aussi de savoir où débute l'excès. Le problème n'est plus de jouer au jeu vidéo ou d'entretenir un rapport « malsain » à la pratique, mais de *trop* jouer : « tout court », ou par rapport à différents « cadres sociaux » au sein desquels la pratique se trouve enchâssée. Ainsi, les interrogations et leurs réponses en appellent aux registres qualitatif et quantitatif.

Certaines de ces tensions sont « classiques », par exemple celles liées au fait que le temps du hors-travail tend à être consacré pour les hommes d'abord aux loisirs, pour les femmes d'abord aux tâches ménagères ou celles découlant d'un envahissement de l'espace et du temps domestique par l'objet de la passion d'un des deux partenaires<sup>481</sup>. Mais pour le jeu vidéo, elles se redoublent d'une illégitimité sociale et culturelle de la pratique, qui disqualifie son amateur par « effet de contamination » (notamment en empêchant son utilisation comme ressource symbolique, y compris pour le couple). De plus, si une part de cette illégitimité vient d'une hiérarchie normative des loisirs, qui place le jeu vidéo au bas de l'échelle de la Culture et/ou dans la catégorie des activités

---

<sup>480</sup> N'étant pas psychanalyste, je ne m'aventurerai pas sur les chemins périlleux d'un développement autour d'une éventuelle « *homosexualité latente* » pourtant parfois mentionnée explicitement (avec plus ou moins de distance humoristique) par les interlocuteurs sur le terrain.

<sup>481</sup> Pour BROMBERGER [*Passions ordinaires, op. cit.*], la dimension spatiale de la passion s'inscrit dans la « voracité », le besoin de « toujours plus », source de querelles domestiques (conflits autour de l'agrandissement de l'atelier, de la cave, du bureau, du bateau, etc.).

« pour enfant », une autre part est à mettre en relation avec le caractère supposé intrinsèquement « malsain » du rapport à l'objet sur lequel il repose (d'où semble exclu l'efficace) et du rapport au social qu'il établit (jugé inférieur à des formes non-médiatisées). Il y a une forme de « légitimité sanitaire et morale » que le jeu vidéo n'a pas encore atteint.

Le temps passé à la pratique est jugé excessif, en soi (dans la mesure où le jeu vidéo « ne sert à rien », voire « fait du mal ») et par rapport au temps consacré aux autres activités du hors-travail, domestiques ou de divertissement. Mais c'est le cas également de l'intensité de la relation à l'objet matériel, dont la difficile lisibilité effraie. Qu'elle ne relève pas d'un rapport instrumental à la matière passe encore, pour un loisir, mais que cette « inutilité » s'étende au corps (contrairement au sport), à la Culture (contrairement à la lecture), et même au social (contrairement à la fête), cela fait beaucoup. Tout se passe comme si la pratique du jeu vidéo ne produisait aucun effet secondaire « bénéfique ».

Ce sont bien des questions de dosage et d'usage qui fixent les frontières du « trop » et du « mal » faire, qui jalonnent les notions de dépendance et d'« addiction », comme elles ont fixé avant celles de la catégorie de « drogue ».

La notion de passion permet d'articuler les différentes connotations, parfois antagoniques, de la pratique. L'interprétation peut l'inscrire dans le cadre large des liens entre dépression, drogues et dépendances<sup>482</sup>, auquel les cas exposés ici font écho, dans une certaine mesure. Elle peut aussi se référer, malgré l'apparente contradiction au premier abord, à l'idée de « temps ipsatif »<sup>483</sup> – ce dernier participant des « techniques de soi » dans une société de l'autonomie, de la performance et de l'image. Le jeu vidéo, en tant que pratique solitaire enchâssée par une culture solidaire, s'articule aussi bien avec les questions de nature et de degré du lien à un objet qu'avec celles touchant aux liens au groupe de pairs et aux « *outsiders* ». D'où la réversibilité des interprétations. Une vision de la passion comme perte de soi « par causalité extérieure » laisse la place à une vision la positionnant inversement dans les « outils » et les signes de la réalisation de soi, par « causalité intérieure », autrement dit par exercice de sa propre liberté de choix.

---

<sup>482</sup> EHRENBURG, *L'individu incertain*, op. cit.

<sup>483</sup> BROMBERGER, *Passions ordinaires*, op. cit., p. 10.

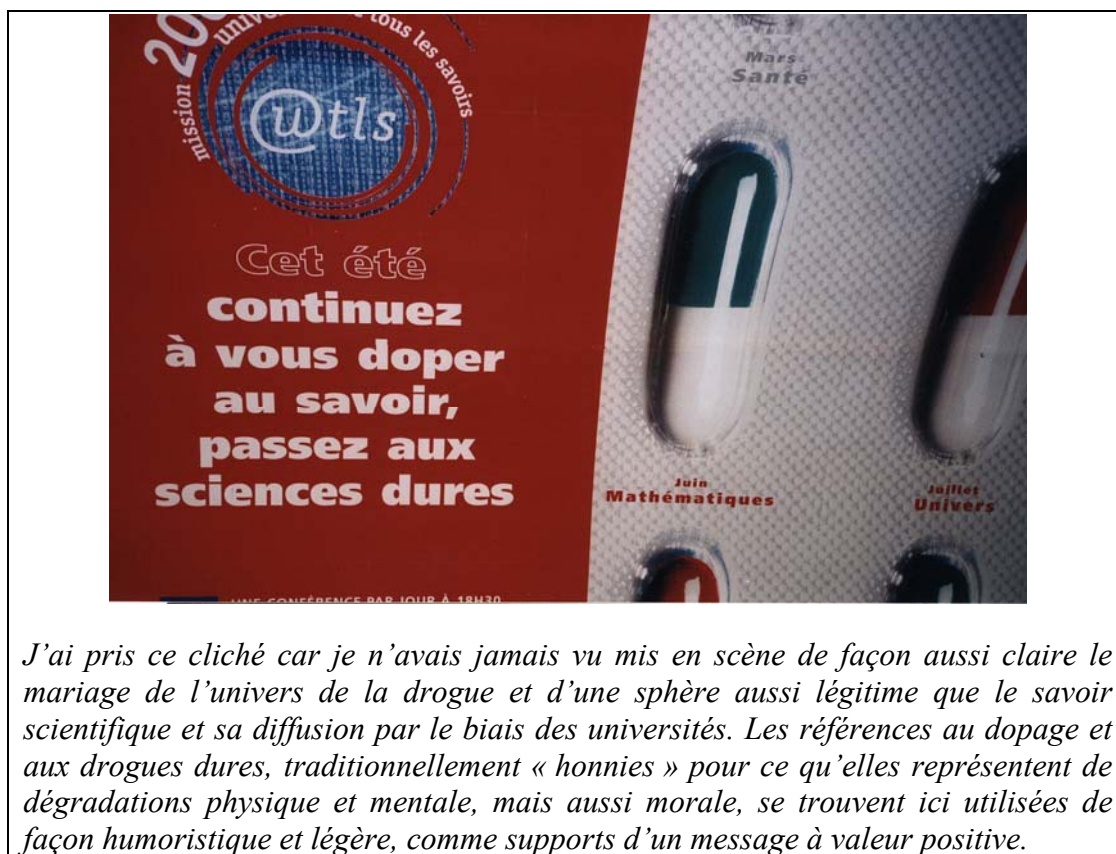
Cette ambivalence, cette réversibilité presque, se retrouve dans la figure de l'« accro », associée au grand amateur de jeu vidéo. Elle oscille entre l'image du drogué vaincu par la dépendance, dépossédé de lui-même, et celle plus positive du passionné, certes un peu « givré » mais dont la personnalité est sublimée par son objet et non pas aspirée par le gouffre de la toxicomanie. C'est porteuse de ces connotations parfois contradictoires que cette figure a « épousé » l'univers vidéoludique. D'un côté, le drogué perdu pour lui-même et la société, de l'autre, le passionné prêt à se donner les moyens de son ambition. Ces deux facettes ne pèsent pas du même poids : la première est dominante, du discours scientifique à celui des joueurs en passant par les médias ; la seconde est en émergence – à l'époque de l'enquête de terrain, elle est balbutiante, et au moment de la rédaction, déjà plus affirmée. C'est la construction de cette figure, sa plasticité, et son évolution vers la légitimité qui sont à présent exposés.

## **2. L'AMBIVALENCE DE LA FIGURE DE « L'ACCRO », ENTRE PATHOLOGIE, PASSION ET EXPERTISE**

« Accro » semble être le terme consacré pour désigner le pratiquant intensif (abusif ?) de jeu vidéo. Issu de l'univers des drogues les plus dures (« être accro à la came »), il s'est étendu aux transports amoureux (« il en est complètement accro »), suggérant alors un sentiment potentiellement destructeur et délétère. Entre toxicomanie et passion dévorante, « accro » indique une situation de dépendance forte d'un sujet à un objet, une pratique ou un autre sujet. C'est un terme familier, dont l'usage n'est de ce fait jamais strict ; les degrés de la métaphore varient d'un emploi à l'autre, mais elle est toujours présente – de même qu'une certaine prise de recul par l'humour. Plus largement, la société française semble s'être emparée depuis quelques années de la rhétorique des drogues et dépendances avec une certaine légèreté, comme si la marginalisation de l'usage d'héroïne et de son cortège d'images mortifères avait facilité ce mouvement. De façon symptomatique, la campagne publicitaire 2002 de *l'Université de tous les savoirs* jouait sur le slogan « Accro au savoir ? ».

***Fig.15 – Affiche publicitaire de l'Université de tous les savoirs dans le métro parisien***





## 2.1 Une intériorisation du cadre interprétatif de la pratique : (auto)portraits d'« accros »

---

Après avoir rapidement esquissé les traits dominants que les joueurs rencontrés attribuent à l'« accro » typique, mais aussi après avoir laissé une large place à la parole de joueurs se décrivant comme étant ou ayant été « accros » eux-mêmes, les stratégies de distanciation, de distinction et de différenciation par rapport à cette figure sont décrites et analysées. L'enjeu est ainsi de comprendre comment les représentations autour d'une pratique se construisent et se négocient, et de prendre la mesure de leurs répercussions au niveau du vécu des sujets concernés. Tout particulièrement, l'attention se porte sur la manière dont le discours des drogues et dépendances est venue cristalliser, pour un temps du moins, l'expérience de stigmatisation dont a fait l'objet la pratique vidéoludique.

### **2.1.1 Une vision « indigène » assez sévère, par ceux qui ne s'estiment pas « accros »**

Pour les joueurs ne s'estimant ni « accros », ni l'ayant été, la figure qui émerge est plutôt sombre<sup>484</sup>. Par exemple, quand Maxime affirme, lapidaire, *« elle, c'est un spécimen, j'ai jamais vu ça, c'est son biberon ! »*, ce commentaire ne dénote pas d'un jugement très positif sur la joueuse dont il parle. Pour Pierre-Henri, est « accro » celui qui *« y passe tout son temps »*, *« claque des sommes dingues »*, *« sacrifie pas mal de choses »* et au final, *« ça devient pathologique à partir du moment où tu vis par procuration, où ça remplace ta vie »* : pas de doute pour lui, l'« accro » est un malade (déformation professionnelle ?). Pour la plupart des autres, la situation de l'« accro » est plutôt triste ou dommageable et il ressort plutôt comme « victime » d'un phénomène qui le dépasse : *« ça leur prenait tout leur temps »* (Thierry) ; *« si ça devient une privation par rapport à autre chose, si ça vient prendre la place du reste »* (Ludovic) ; *« quand ça devient ton seul ami »* (Axèle). Émerge bien là un problème de légitimité de l'objet de la « pourvoyance », ici affective, sociale, identitaire. L'utilisation du « ça » pour désigner le « pouvoir » quasi occulte du jeu vidéo indique un rapport de force en faveur de l'objet, ou du moins de la pratique. En position intermédiaire, les propos de Yann évoquent la rencontre entre un sujet en situation de faiblesse et un objet/une pratique (toujours le « ça ») qui a le potentiel d'agir sur son utilisateur – rencontre qui peut mal se finir :

*« Depuis le début je fais le parallèle avec l'alcool ou avec d'autres trucs comme ça... C'est qu'à partir du moment où ça devient un moyen de fuite par rapport à un désœuvrement, ou un moyen de pas penser ou de pas réfléchir ou de pas prendre ses responsabilités, c'est toujours là où... c'est toujours là où on devient accro »* (Yann).

Il est notable ici que le caractère destructeur de la situation n'est pas explicité (d'autant que Yann a développé par ailleurs des arguments « en faveur » de pratiques nécessaires à l'évacuation du stress du quotidien).

L'« accro » apparaît globalement comme un « drogué » : il se laisse « manger » par sa pratique, y passe son temps, son argent, au détriment des autres sphères de sa vie.

---

<sup>484</sup> A ce stade du développement du propos, il est important de rappeler que les personnes rencontrés lors du terrain l'ont été sur le seul critère de leur *pratique* du jeu vidéo, et non sur l'intensité ou le caractère « pathologique » de celle-ci. Parfois, lorsque certains joueurs avaient pris connaissance de l'ensemble de la problématique de ce travail, ils avaient tendance à m'indiquer des homologues « complètement tarés », mais le corpus regroupe des témoignages de tous types de « consommateurs » vidéoludiques – certains s'estimant « tout à fait normaux » quand d'autres avouent « avoir un problème avec ça ».

En ce sens, il a perdu le sens des priorités, voire des réalités. Ce ne sont plus ses valeurs ou son libre-arbitre propre qui le guident, mais le « manque ». L'« accro » a perdu la maîtrise sur sa vie et le contrôle sur ce qui la constitue. Cet aspect fait office de repoussoir pour certains joueurs rencontrés, qui invoquent la « volonté » et expliquent que la leur est toujours restée supérieure au désir envahissant. Même tentés, ils ne sont jamais rentrés dans le « cercle vicieux », ou pas longtemps :

*« Pendant un moment tu rentres chez toi, t'as le réflexe, t'arrives et hop tu montes [l'ordinateur est sur une mezzanine]. T'es conditionné pour aller dans le jeu. (...)Y'a un côté hypnotique, où ça te fait revenir. Tu te retrouves assise avec le jeu allumé alors que tu l'a pas forcément voulu ou que t'étais en train de faire autre chose. Là ça me révolte ! Et ça me plait pas, d'être commandée par mon ordinateur. Quand ça dépasse ta volonté... (...) Moi ça m'arrive pas parce que j'ai pas envie de devenir dépendante d'un objet » (Axèle) ;*

*« C'est sûr que je pourrais jouer des heures mais je me dis qu'il y a le travail, il y a des priorités. Je suis capable de m'arrêter. Si je pouvais pas, là c'est une drogue. » (Michel) ;*

*« Ouais, j'étais un peu accro, mais bon... C'est complètement psychologique. Tu t'en sors, enfin t'arrêtes quand tu veux, si t'as la volonté tout simplement » (Thierry).*

Dans ces trois extraits, il est implicite que la volonté suffit à contrer une attirance quelque peu immodérée pour les jeux vidéo, même si la force d'attraction et d'adhésion de ces derniers n'est pas niée. Ce qui est sous-entendu, c'est d'une part que cette force n'est pas si puissante que certains l'affirment, et d'autre part, indirectement, que ceux qui s'y laissent prendre soit font preuve de faiblesse de caractère, soit opèrent le choix de se laisser aller. Ce sont là deux facettes, plus ou moins naturalisées, d'une même propension que les joueurs qui s'expriment là ne partagent pas. Tout en construisant une figure de l'accro, ils s'en distancient, grâce à une force qui leur est « donnée » naturellement ou « prise » selon la vision qu'ils ont de la vie et de l'homme.

En tous cas, sur la question du désir, du manque et de la volonté, un élément contextuel doit être pris en compte : l'offre vidéoludique n'est limitée d'aucune manière « à la source », elle est légale, largement distribuée (seul l'argent pourrait constituer une barrière à l'accès, mais les stratégies de contournement d'achat sont nombreuses). Octave expose cette situation ambiguë :

*« Par exemple par rapport au cannabis il faut que t'aïlles en acheter, il faut que tu le trouves. Le jeu vidéo, à partir du moment où t'es majeur, vacciné et que t'as de quoi jouer chez toi, y'a pas grand chose qui peut t'empêcher de jouer... Ce que je*

*veux dire, c'est que l'état de manque ne peut presque pas exister vu que t'as toujours la possibilité de jouer » (Octave).*

Ainsi, ce n'est pas la limitation de l'offre qui peut retenir les « accros » de s'adonner sans retenue à leur penchant...

Ces interrogations vont sans doute rencontrer des éclaircissements et des pistes de réflexion au travers des quelques portraits d'« accros » qui suivent.

### **2.1.2 (Auto)portraits d'« accros »**

La mauvaise image sociale de l'activité constitue un frein à la légitimation de sa pratique intensive, donc indirectement à la reconnaissance des logiques internes du monde des joueurs (les « grandeurs » ne sont pas transférables). Le phénomène de la « circularité des savoirs » faisant le reste, la dévalorisation s'insinue jusque dans l'esprit des joueurs (leur perméabilité à la critique est fonction également de facteurs individuels d'ordre socioculturel et d'ordre plus personnel). C'est ainsi que certaines personnes rencontrées se présentent elles-mêmes comme « accros », soit qu'ils insistent sur les aspects les plus positifs de cet « état », soit qu'ils se présentent comme des sujets à problème. La complexité de cet « état » tel qu'il a été exposé sur le terrain invite à développer à présent des (auto)portraits, sous la forme de longs extraits d'entretien.

#### ***Loïc : le déprimé qui « se console à la console »<sup>485</sup>...***

Loïc est à l'époque du terrain un jeune homme de vingt-sept ans, ingénieur informatique à Paris. D'origine bretonne et après une partie de ses études effectuées en Provence, il a un poste stable de consultant dans une grande entreprise. Il joue régulièrement de manière « festive » à des jeux d'action sur console, tout en fumant des joints avec ses amis (masculins). Une large place a déjà été donnée à sa parole ; sa vision de l'avenir des jeux a notamment été développée : il croit en un futur transformant les jeux vidéo en pures techniques hallucinatoires et, baigné de Science-fiction, il attend avec impatience cette époque qui le fait rêver – même s'il a conscience des enjeux politiques inhérents à une telle remise en cause des frontières du réel. Voici d'autres éléments de son discours, où la fascination pour l'image et l'évasion cède le

---

<sup>485</sup> Pour reprendre l'expression de Michael STORA.

pas à un retour sur soi qui se veut lucide et n'essaie pas de gommer les contradictions entre une façon de penser et une façon de vivre.

*« J'ai commencé quand j'ai eu mon ordinateur à moi... est-ce que c'est allé vite ? euh... non. J'ai du mal avec la chronologie, surtout dans cette période où j'étais un peu décalé... Au début, il y a quand même une marche à passer, c'est celle de la manipulation. Qui est un peu stressante parfois. Il faut apprendre... c'est comme le permis de conduire. Au début, il faut apprendre et il y a une période d'adaptation qui est un peu soûlante. Par contre, une fois que cette barrière-là est passée, on rentre vraiment dans le jeu, le jeu lui-même, sans le côté psychomoteur de la chose, et là, ça devient plus intéressant. Donc, je dirais que peut-être à ce moment-là, j'ai plus joué. Sinon... on tombe pas dans le jeu vidéo comme on tombe dans l'alcool !... Moi, j'ai pas mal joué en solitaire à une époque où j'étais pas en grande grande forme et où je fumais beaucoup aussi [du cannabis] – style un hiver... après m'être fait largué... Pendant quatre, cinq mois, j'ai beaucoup joué. Vraiment... de minuit jusqu'à cinq heures du matin. Et la journée en voyant des gens, en allant glander à droite à gauche. Je jouais, on va dire, soit de deux heures du matin à sept du matin, soit de dix heures à cinq heures. Enfin, la nuit en général. Donc, après je dormais jusqu'à midi, une heure, et puis l'après-midi, je glandais, j'allais voir des gens... C'était quand j'étais en fac. Il y a trois ans, trois ans et demi. C'est la période où j'ai le plus joué. Je pense, oui. Oui. Maintenant j'ai une Play Station, et j'y joue quand même... beaucoup moins. Parce que... j'ai d'autres activités et puis je suis plus dans l'état d'esprit. A l'époque, j'étais un peu... j'avais pas spécialement envie de rencontrer des gens, j'étais un peu... blasé, et j'étais bien chez moi tout seul. Enfin, la journée je voyais d'autres personnes aussi. C'était plus mon petit plaisir solitaire... (rires) euh... je veux dire... parce que c'était pas non plus un plaisir, c'était plus ma petite névrose solitaire, ma petite déprime solitaire, devant mon jeu vidéo, pour vraiment m'isoler.*

- La première fois que t'as joué au jeu vidéo de ta vie, c'était quand ?

*C'était, je pense, il y a très très longtemps, sur un vieux PC, sur les premiers PC, que mes parents avaient dû acheter. J'avais moins de dix ans. Mais alors, par contre, c'était vraiment pas... assidu. J'étais à la campagne et il y avait vraiment plein d'autres choses à faire que de jouer au jeu vidéo. Non, après, j'ai joué un peu dans les bars, les jeux de bars, les premiers jeux de baston... adolescence, quoi, disons, 14-18 ans, au lycée. Au collège, j'étais dans un collège privé assez strict, donc, non. Voilà, après, j'ai carrément pas joué du tout quand j'étais en fac à Rennes. Sinon, à Tetris de temps en temps. Après, je suis allé à Avignon et j'ai eu mon premier ordinateur à moi, et là, par contre, j'ai joué beaucoup, beaucoup, beaucoup, surtout la première année. J'ai joué massivement, c'était l'époque des nuits sur ordinateur, et l'époque des trente-six heures à jouer avec des potes...*

- C'est ton "record" ?

*Ouais, je pense. On avait une vie par contre... On n'avait pas de vie professionnelle, entre guillemets, on avait même pas de vie étudiante, on n'allait pas en fac... c'est assez difficile d'être décalé comme ça et d'aller bosser en même temps. Donc, on avait vraiment rien à foutre, on fumait pas mal et on jouait beaucoup.*

- Et après ?

*Après... j'ai eu une copine, donc là, hors de question de jouer à un jeu vidéo, beaucoup mieux à faire ! Ouais, ouais, c'est vraiment... Pour moi, c'est vraiment un loisir de consolation... Et aussi, comme je disais, le côté un peu déprimé, pour passer toute une nuit à jouer à un jeu vidéo... quelque part, faut pas être au mieux. Donc, voilà, après copine, donc pas de jeu vidéo. Après... plus de copine, j'ai repiqué un peu, j'ai remordu un peu... (rires) ouais, ben, le fait d'être tout seul, ouais... et après, re-copine, j'ai laissé tomber. Et j'ai joué un peu à Paris quand je suis arrivé parce que je m'ennuyais mortellement, et j'habitais en banlieue donc le soir, je savais vraiment pas quoi foutre et je jouais donc à ce jeu, là, où on écrase les gens... Et j'y ai joué et joué, je l'ai fini... je l'ai fini deux fois – ce qui quand même, manque d'intérêt !*

*(...)*

*Le joint aide bien le jeu vidéo aussi dans le sens où il permet de t'ouvrir un peu le côté imaginaire et donc d'oublier toutes les imperfections du jeu. Le joint vient un peu au secours du jeu vidéo, comme il vient parfois au secours d'une émission de télé naze... et le jeu tout seul, sans pétard, c'est un blocage aussi ! Le fait de pas arrêter de jouer, c'est là que pour moi, ça devient maladif : quand on arrête pas de jouer parce qu'on a pas envie de dormir et qu'on est pas forcément bien et qu'on a pas forcément envie de réfléchir avant de s'endormir et que vraiment, on va jusqu'au bout de nous-mêmes, jusqu'au bout des nerfs, jusqu'à moment où on s'endort...*

*- Tu l'as déjà ressenti, ça ?*

*Ouais, ça m'est arrivé de m'endormir devant, en jouant, quoi. Et de me réveiller, style le lendemain matin...*

*- Et alors ?*

*Un peu les boules... ça dépend aussi du milieu que tu fréquentes. Parce que moi je suis dans un milieu où les jeux vidéo, c'est tabou quasiment... parce que pour certaines personnes c'est vraiment la perte de temps ultime, ils mettent ça après les mots croisés ! (rires) Mes amis « non technologiques », on va dire, sont vraiment pas des fans de jeu vidéo et sont plutôt intéressés par tout ce qui est lecture, culture, peinture... torture ! (rires). En fait, j'ai des amis qui font vaguement la même chose que moi et qui sont en connexion avec l'informatique ou tout ce qui est technologie et j'ai quelques autres amis qui sont très éloignés de ça et qui sont plutôt musiciens ou alors psy ou... ils sont à mille lieux de toute cette vague technologique...*

*(...)*

*- C'est quoi être « accro » au jeu vidéo ?*

*C'est... être impatient d'y jouer. Et être incapable de... remarquer qu'on fait que jouer aux jeux vidéo. Un peu un aveuglement. C'est être mordu et ne penser qu'à ça. C'est un peu comme les passionnés de moto. Ils sont à fond moto, ils pensent qu'à faire de la moto. Le passionné de jeu vidéo, il pense qu'à faire des jeux vidéo, et en général, il a un jeu et il essaie de finir son jeu et après il en achète un autre et il fait l'autre.*

- C'est une forme de dépendance ?

Oui. Clairement. Oui, parce que c'est un isolement. C'est assez... c'est facile d'accès et c'est reposant. il y a pas de dialogue et pas d'effort. Sinon cet effort des doigts et de concentration sur l'écran. Mais au niveau social, etc. il y a aucun effort à faire. C'est vraiment rester chez soi, crado, en se coupant de tout, avec son joystick, à jouer. Et se couper carrément du monde. Ouais, si on joue 8 h ou 10 h dans une journée, c'est que vraiment...

- Par jour ?

Oui. C'est qu'on est vraiment accro accro. Enfin, non, par jour... quelqu'un qui joue 5 h tous les soirs, par exemple en rentrant du boulot jusqu'au moment où il se couche, en mangeant devant, etc., il y en a aussi comme ça... qui rentrent dans une partie, ensuite ils vont faire leur popote, ils restent devant, ils continuent à regarder les trucs défiler, ils restent devant l'écran pendant qu'ils mangent, hop ! ils mettent l'assiette de côté, pour se fumer un joint, et ils repartent, ils rejouent pendant deux heures, ils se fument un "beuz", ils rejouent pendant deux heures, après il est trois heures du matin, ils vont se coucher. Et puis le lendemain, boulot, à la rue, parce qu'ils ont pas dormi assez. Et le lendemain soir, ça recommence.

- T'en as connu des « accros » ?

Il y en a beaucoup. On les connaît souvent au lycée parce qu'après on les voit plus, ils sortent jamais de chez eux. Après, ils sont étudiants, ils gèrent leur temps et leur gestion ça peut être une semaine à faire un jeu. C'est des accros.

(...)

Moi-même j'étais pas non plus très fier d'avoir passer trente-six heures à scotcher devant un PC et encore moi j'ai ce genre de scrupules mais y en a qu'ils les ont pas et qui justement, font que ça, que ça, que ça. Et qui sont vraiment gravement atteints. Des anciens adeptes de jeux de rôles qui se sont mis sur PC et qui sont vraiment devenus fous à cause de ça.

- C'est-à-dire ?

Qui sortaient plus de chez eux, et forcément au bout d'un moment, déconnectent de la réalité.

- T'en as connu ?

Oui Même un collègue de travail qui n'arrêtait pas de fumer et de jouer jusqu'à six heures du matin, qui s'endormait dans sa baignoire à huit heures du matin avant d'aller au bureau, qui se réveillait à six heures le soir "tout palmé" et se remettait devant son ordi pour jouer, et qui finalement téléphonait pas, rien, s'en foutait. Il ne téléphonait même pas à sa mère. Il pouvait rester une semaine chez lui à jouer et il s'en foutait, il téléphonait pas au bureau pour dire qu'il ne serait pas là, ni à ses parents pour les rassurer. Je trouve ça incroyable.

- Il a fini comment ?

*Il a fini par se faire virer. Ensuite, il a retrouvé un boulot et je crois qu'il a essayé de retrouver une vie à peu près normale. Parce que c'est vraiment...*

*(...)*

*Même moi quand je joue à un jeu vidéo, pour moi, ça ressort un mal-être dans le sens où l'on culpabilise de tuer son temps à une occupation si stupide. Mais c'est aussi le tabou des jeux vidéo imposé par la société qui dit les jeux vidéo c'est mauvais pour les jeunes, c'est mauvais pour la culture. C'est vrai que du coup on en arrive à culpabiliser parce qu'on joue à un jeu vidéo.*

*- Pourquoi ? C'est un défaut de jouer aux jeux vidéo ?*

*Pour moi, un peu, oui. Quelque part, c'est un peu un défaut. C'est pour ça aussi. Ben, ouais, c'est un défaut, dans le sens où je le disais tout à l'heure. Enfin, sauf pour les gens qui jouent que festivement, mais pour tous les gens qui jouent tout seul, pour moi, quelque part, ça relève d'un mal-être. Mais ça c'est une position... Si on veut généraliser, je pense que moi j'ai une position particulière dans le sens où moi, je me sens coupable. Et c'est vraiment personnel. Et par contre il y a des gens qui se sentent pas coupables du tout et qui s'investissent à fond et ils s'en foutent de la réalité – tout simplement – et qui sont vraiment des "addicts". Alors que moi, j'ai plein de morale et autres qui me retiennent et qui me font culpabiliser. Plein d'éducation. J'ai mon éducation qui me dit que je ferais mieux de lire un livre plutôt que de jouer à un jeu vidéo, c'est dans ce sens-là aussi que je culpabilise. Et il y a beaucoup de jeunes joueurs, pour simplifier des petits rebeus<sup>486</sup> à casquettes, qui squattent toute la journée devant leur Play Station : eux s'en foutent totalement, ils ont pas toutes ces normes etc., et il y a certaines de ces personnes qui sont d'accord pour rentrer dans le jeu vidéo et faire que ça. Tu vois, qui sont vraiment d'accord pour déconnecter leur esprit, pas avoir de vie sexuelle, pas avoir de vie professionnelle. Et juste vivre dans le jeu vidéo. Ça les dérange pas. Alors que moi, j'ai plein de choses qui me disent "c'est pas bien". J'ai sûrement mieux à faire de mes neurones.*

*(...)*

*Tout ce qu'on dit des jeux vidéo... Je pense que la conclusion, c'est vraiment ce fait d'avoir deux sociétés, et je pense que c'est très proche, c'est dans dix ou vingt ans. Je pense vraiment qu'on va vers une fragmentation de la société en un monde réel et un monde numérique. Et les jeux vidéo... Tous les gens qui s'adonnent aux jeux vidéo sont potentiellement plutôt des futurs acteurs du monde virtuel que du monde réel. Alors que ceux qui ont vraiment refusé les jeux vidéo, ça fait partie d'un tout, c'est aussi plus ou moins l'ordinateur, l'Internet, etc. alors que le joueur de jeux vidéo est peut-être plus ouvert niveau technologique » (Loïc).*

Ce passage d'un l'entretien réalisé avec Loïc est assez long pour souligner la complexité de son rapport à la pratique, les manières dont il la relie à la fois à son histoire personnelle (tournants biographiques comme les mises en couple et les ruptures, comme le départ de chez les parents puis l'entrée sur le monde du travail, relations aux

---

<sup>486</sup> Verlan de « arabe ».



produits psychotropes), à son capital culturel (il évoque son « *éducation* », ses « *valeurs* », sa hiérarchisation des activités de loisirs qui place la « culture cultivée » en haut de l'échelle, un entourage pour partie diplômé et intellectuel), mais également aux rapports de la société aux jeux vidéo (il parle de « *tabou* », de condamnation de la pratique « mauvaise pour les jeunes, mauvaise pour la culture » ; il croit en de forts changements sociaux à venir, technologiques et dont les jeux vidéo seraient un avant-goût). Son discours illustre des phénomènes précédemment analysés, comme la nécessaire « incorporation » de la dynamique de l'objet-jeu vidéo, le rôle de ce dernier dans la sociabilité amicale masculine et la construction de soi au masculin, le rapport inversé de sa pratique et de la fréquentation féminine... Quant à la figure de l'« accro », son évocation et son évaluation est riche. Loïc s'y assimile, pour une partie de lui-même en une époque donnée ; c'était presque une auto-médication. Pour autant, de nombreux éléments de son discours fonctionnent comme prise de distance par rapport à cette figure – le passage à l'utilisation du « *on* » est à certains endroits symptomatiques de ces tentatives. De même, l'évocation de « *cas plus graves* », de gens plus « *atteints* » lui permet de se différencier de ceux qui ont totalement sombré... voire de se distinguer (au sens bourdieusien). Lui est toujours parvenu à assurer un minimum dans sa vie sociale, même dans ses pires périodes (« *je glandais, j'allais voir des potes* ») ; ce n'est pas comme ces cas qu'il cite, de celui qui « *ne téléphonait même pas à sa mère* » et qui « *a fini par se faire virer* » (couperet social) ou de ceux, moins « chanceux » en termes d'origine, que « *ça ne dérange pas* » de « *vivre dans le jeu vidéo* ». A l'opposé de cette stratégie, qui durcit la figure de l'« accro », une autre est aussi mobilisée, qui permet de l'adoucir : l'accro ne serait qu'un « *passionné* », comme un « *passionné de moto* ». C'est là qu'intervient l'image sociale de la pratique, ce « *tabou* » qui interdit d'être valorisé et donc de se valoriser soi-même comme joueur. Finalement, deux éléments viennent relativiser l'auto condamnation qui transparaît dans les propos de Loïc : d'abord, le retournement de sa mauvaise conscience et de sa culpabilité en garde-fous contre la déchéance la plus totale – au moins, lui est « normal » au sens où il a intégré les normes de la société et de son milieu et continue à y adhérer – ; ensuite, sa croyance en une évolution sociale du regard posé sur les jeux vidéo, où là aussi un retournement s'opère pour les joueurs en forme d'acculturation à un monde technologique qui ne saurait tarder à s'imposer.

## ***Damien : le maniaque repenté en expert***

Au premier abord, Damien a un « profil » similaire à celui de Loïc : vingt-sept ans, ingénieur informatique, travaillant dans une grande entreprise en région parisienne, originaire de province, il a été un grand consommateur de jeux vidéo et s'est « calmé » depuis. De plus, il a l'habitude lui aussi de combiner jeux vidéo (de stratégie, et non d'action, comme Loïc) et cannabis. Toutefois, la découverte de la narration de son parcours et l'analyse qu'il en fait livre une vision originale de la figure de l'« accro ». Le ton est donné dès le début de l'entretien :

*« Je n'ai pas d'ordinateur parce que je ne veux pas en avoir. Quand j'étais étudiant, je passais trois-quatre heures par jour à jouer en moyenne. C'était une véritable manie, une drogue. Ça me faisait perdre ma journée. T'as une manie, t'as des choses à faire mais tu perds tout ton temps. J'ai déjà perdu tellement de temps à cause de cette merde que je veux plus en entendre parler. »*

*- La dernière fois que tu as joué c'était quand ?*

*Ici j'ai qu'une console, il y a moins de variétés donc t'es moins accro. Sinon, sur PC, c'était chez Pierre-Henri, un des jeux dont je suis fana, où t'as des petits bonhommes, des arbres... et t'attends ! Je devais rentrer à onze heures, il était tout seul chez lui, il s'est endormi, et à la fin je me suis endormi à côté de lui... »*

Pierre-Henri, son partenaire de jeux, confirme (lors d'un entretien séparé) :

*« Il y a des gens que ça rend fou. Damien, s'il a pas d'ordinateur, c'est pour ça. Il le dit lui-même. Il en brûle d'envie, il en crève d'envie d'avoir un ordinateur chez lui. Mais il sait pertinemment que le jour où il en aura un, il y passera ses journées, ses nuits, il fera que ça. »*

Damien poursuit :

*« Je me défends contre la tentation d'avoir un ordinateur... J'ai un copain qui m'a dit de prendre une liaison haut débit et Internet. C'est possible, on pourrait se faire un réseau, comme on avait fait à l'école. Pendant mes études, je perdais un temps incroyable, je faisais pas ce que j'avais à faire : pas de cours, pas de courses, pas de bouffe, pas de vaisselle, de ciné... Si j'ai ça, je vais passer un temps fou et j'ai d'autres choses à faire. »*

*- T'as l'impression de perdre ton temps en jouant ?*

*Oui.*

*- Pourquoi ?*

*Parce qu'on fait rien... C'est le cas de beaucoup de jeux. J'aime bien perdre mon temps, mais pas trop. A partir de quatre-cinq heures par jour... C'est aussi quand tu peux plus t'en passer. C'est une vraie drogue ce truc ! Si tu fais pas ça, tu t'ennuies.*

- Toi, t'as commencé à jouer quand ?

*En 94. J'ai joué deux ans beaucoup.*

- C'est-à-dire ?

*Quatre heures par jour, voire plus. Des fois jusqu'à huit heures du matin. Je pouvais jouer jusqu'à seize heures d'affilée. Des fois, on jouait pendant 24 heures, on tirait au sort celui qui allait au Quick. C'était sympa. Très rigolo...*

- Sympa ?

*Les gens avec lesquels tu joues. On s'entendait bien. On faisait d'autres choses ensemble. Mais c'était le support universel à toutes nos soirées. On était quelques accros du jeu... Moi, j'étais capable d'aller squatter l'ordi de quelqu'un qui n'était pas là, de onze heures du matin à huit heures du matin en bouffant des Mars et en buvant des bières ! Je séchais mes cours pour aller jouer aux jeux vidéo.*

- Et après, ça a évolué comment ?

*Pendant deux ans, j'ai joué pas mal. Un peu moins vers la fin. Et après plus du tout, parce que j'ai pas d'ordinateur – j'ai jamais voulu en avoir à cause de ça.*

(...)

*[évoque l'époque où il jouait avec ses collègues de l'école d'ingénieurs]*

*Un jeu vidéo comme ça, on est vraiment dedans, on se pose pas des questions comme de savoir si l'ordinateur a une âme – parce que bien sûr, il en a une... C'est plus le côté ludique. On n'a rien fait vraiment de beau. On n'éprouve pas la même satisfaction qu'avec un jeu plus noble. Mais dans le temps du jeu, il y a une grande excitation, sinon on n'y passerait pas huit heures par jour.*

- L'âme de l'ordinateur ?

*Indirectement, on fait connaissance avec le concepteur... si tant est qu'il y en ait un. Par exemple, Lara Croft, il n'y a pas de personnalité, c'est très convenu : Pamela Anderson en string qui tue des monstres ! Normalement, que ce soit un jeu d'aventure ou un jeu de combat, quelque part, le concepteur est présent dans l'idée. Les points faibles, ils sont techniquement inventés par lui. Le concepteur décide comment un joueur doit gagner, en dehors de la technique, il décide de l'attitude d'un joueur. Dans Lara Croft, il y a très peu de ça. C'est un jeu qui se vend pour le film. C'est une tactique basique. (...) Aux échecs, tu t'interroges sur la manière d'arranger les pièces. Il y a le concept de maniement, l'idée de réaction par rapport à des situations, des méthodes de maniement d'outils ou de combinaison d'outils qui peuvent s'interpréter selon les circonstances, se décliner selon le jeu, qui constituent des pièces logiques qui s'emboîtent pour construire un raisonnement qui va te permettre de vaincre. Certains jeux contiennent ces techniques de maniements, complexes en restant logiques et qui permettent aux joueurs d'élaborer des*

tactiques. Dans Sim City<sup>487</sup>, pour qu'un bâtiment résiste, il lui faut de l'eau, des routes... sans connaître les algorithmes de l'ordinateur, t'apprends à connaître des éléments. Dans Lara Croft, tu sais qu'un flingue égal un flingue, un interrupteur égal un interrupteur : Lara Croft, de formalisation de la logique, il n'y en a pas.

- Il n'y a pas de mystère dans ce jeu ?

Surtout, il n'y a pas de savoir-faire, comment dire ça ? Le concept du jeu est très pauvre.

- Et un jeu avec un concept riche ?

C'est un jeu qui intègre... qui t'amène à conceptualiser, à te fabriquer des petits objets logiques de compréhension du jeu. Comme dans les échecs, la "paire de fous" qui couvre deux couleurs, donc la totalité de l'échiquier. Tu intègres l'appréciation de ces éléments pas mathématiquement représentative de la position des pions sur l'échiquier... (...) La paire de fous, ça existe, on réfléchit avec. En créant les pièces, on a créé une pièce supplémentaire, la paire de fous. Tout l'intérêt du jeu est qu'on doit assimiler et si possible inventer, si on est très très fort, des nouvelles "pièces" logiques. Donc un jeu qui a un concept riche est un jeu où pour vaincre, on doit passer par l'assimilation de pièces logiques, de concepts de jeu, d'utilisation des pièces physiques que l'on a. Même un petit jeu de chars peut marcher, on fait varier la portée par exemple, portée de 7, portée de 5... On appréhende le jeu avec des combinaisons d'éléments. On commence à gamberger, et ça peut être sympa.

(...)

Mais dans le jeu vidéo, la totalité du jeu est incluse dans des principes rudimentaires et l'image. Tout ce parallèle pour revenir à la force d'évocation symbolique que donne le jeu vidéo.

- Tu y as beaucoup réfléchi ?

Oui, j'avais fait un exposé sur le jeu de go et le jeu d'échecs en parallèle avec les civilisations chinoises et européennes.

(...)

- Ton critère face aux jeux vidéo est le même que face aux jeux classiques ?

Pas tout à fait. C'est un peu faussé. C'est indépendant. On peut aimer les choses faciles et respecter les difficiles. Quand je joue aux jeux vidéo, je veux m'amuser, gagner : trop réfléchir, ça me pompe. Si je veux réfléchir, j'irai vers d'autres jeux comme les échecs, pas les jeux vidéo.

- Pourquoi tu vas vers les jeux vidéo ?

La flemme y est pour pas mal et surtout cette attirance un peu bizarre que j'ai. Quand j'en ai, je peux pas m'en descotcher et ça n'a pas d'objectif. Comme quand

---

<sup>487</sup> Sim City, MAXIS, Electronic Arts, 1993. « Classique » des jeux de gestion, Sim City donne au joueur un rôle de créateur et de coordinateur d'une ville, en alternant temps de contrôle et de décisions et temps où la ville « évolue seule ».

*tu vas jouer aux machines à sous, ce même frémissement. Tu produis de l'endorphine. En état de stress, quand tu paries de l'argent, tu secrètes des endorphines qui calment la douleur mais que tu retrouves dans les drogues. On peut être accro des endorphines. Les jeux vidéo, ça a une attirance un peu magique, comme le tapis vert. C'est pareil pour tous les jeux. C'est le point commun le plus objectif entre tous les jeux.*

*(...)*

*Prends les instinct les plus basiques : la peur, le sexe, la nourriture... Le tapis vert, le danger, c'est l'attrait du gain. Si tu pouvais que gagner, il y aurait moins de monde, que des smicards et pas des richards... Dans Lara Croft, c'est les instincts sexuels – elle est quand même super bien foutue. Dans Warcraft ou les jeux où tu as des petites unités proches de la bouffe, j'emmagasine, je stocke, ça correspond à l'instinct vital de bouffer. (...) A partir de là, on va beaucoup juger ces jeux à leur capacité à évoquer chez nous ces instincts et à les satisfaire. Donc, la pratique du jeu peut devenir maniaque, elle s'éloigne du côté ludique, elle se rapproche davantage de la satisfaction d'un instinct que de l'exercice d'un art.*

*- Dans quoi réside cette force d'évocation ?*

*Dans la magie de l'image artificielle. Toutes les choses peuvent exister, les trucs tactiles sont pas encore vraiment trouvés, l'odorat aussi s'est moins développé, l'ouïe par contre a plein de stimuli, tout le temps, avec la radio, la télé. Remplir les fonctions sensorielles, combler le vide sensoriel, c'est le propre de l'image, entre autres. Mais elle crée aussi le vide sensoriel, car elle occulte les autres. Donc quelque part, elle est réductrice, insatisfaisante, même si elle est facile.*

*- C'est une drogue ?*

*Comme le jeu de tapis vert.*

*- Selon quels critères ?*

*Le critère de la satisfaction d'un instinct. Pour le tapis vert, des études scientifiques ont montré que les gens secrètent de l'endorphine. Pour la première fois, on a eu l'évidence que des éléments non chimiques pouvaient avoir la même action que des éléments intérieurs. Darry Cowl, qui s'est interdit lui-même de casinos répondait dans une interview à la question « regrettez-vous vos pertes sur le tapis vert » : « pas un franc, mais le temps perdu à pas faire quelque chose de ma vie ». C'est très vrai. J'avais le même sentiment quand je jouais aux jeux vidéo de manière maniaque. Les échecs, c'est quelque chose de noble ou de difficile. Tu construis quelque chose.*

*- Aux jeux vidéo, tu peux pas devenir expert ?*

*Tout le monde s'en fout. Et ils ont raison parce que les jeux changent tous les ans. En plus, il n'y pas de beauté conceptuelle qui fait que ce soit reconnu » (Damien).*

Ici aussi, le discours est dense et ne se laisse que difficilement réduire en synthèse. La position de Damien par rapport au jeu vidéo et à lui-même en tant que

joueur est complexe. Pourtant, au début, tout paraît clair : le jeu vidéo est « *une véritable manie, une drogue* », et lui est si « contaminé » qu'il doit prendre des mesures matérielles radicales pour se prévenir d'une rechute. Comme ces voyageurs qui pour se protéger du paludisme dont il n'existe pas de vaccin doivent se protéger physiquement des moustiques... ou comme les grands « joueurs », tel Darry Cowl, qui finissent par reconnaître leur « maladie » (après tout, elle est admise comme telle par les psychiatres et par la loi) et à qui il ne reste plus qu'à se faire interdire de casino. C'est dire si Damien considère comme puissants, et le jeu vidéo et son attirance pour lui. Il se place d'emblée au cœur de cette figure de l'« accro », qui apparaît d'abord comme un maniaque, atteint d'un mal incurable dont il devra se préserver toute sa vie.

Sa première stratégie pour s'en détacher est d'annoncer très clairement qu'il a assez de volonté pour s'en « défendre », de se placer en position d'extériorité par rapport à cette figure, extériorité diachronique (c'est du passé) et extériorité synchronique (il sait résister aujourd'hui). Ensuite, au fil de son discours, d'autres tonalités émergent du portrait qu'il a d'abord fait de l'« accro », d'un « faible », d'une « victime » presque. Damien oscille entre une prise de distance radicale à cette figure, par la sortie de l'univers vidéoludique, et la volonté simultanée de se distinguer à l'intérieur de ce monde. La « scientification » de son discours sur la sécrétion d'endorphines est un pas en ce sens. Plus encore, son positionnement comme expert en jeux et les différentes hiérarchisations qu'il n'hésite pas à opérer, que ce soit entre les jeux vidéo et les jeux « traditionnels » ou au sein des jeux vidéo (entre jeux sur PC et jeux sur console, entre jeux avec ou sans « âme », avec ou sans « *beauté conceptuelle* »), lui permettent de transcender la contradiction apparente entre le fait de ne plus vouloir entendre parler des jeux vidéo et le fait de continuer à s'y intéresser... De plus, la manière dont il assume le plaisir qu'il prend (et qu'il a pris) à pratiquer les jeux vidéo fonctionne comme contrepoids à l'image péjorative du « maniaque » et le place plutôt du côté de l'amateur. Et la référence à l'absence de reconnaissance sociale des jeux vidéo (en dehors de leur sphère) et l'ambiguïté de la façon dont il en parle – « *Tout le monde s'en fout. Et ils ont raison.* » – est finalement emblématique de sa position.

### *Luigi : l'amateur bon vivant d'une pratique libre et adulte*

Luigi est le plus âgé des joueurs rencontrés. A trente et un ans, sa situation professionnelle est un peu particulière puisqu'il a réussi en affaires avec une bonne idée et dispose à l'époque du terrain de beaucoup de temps et d'argent... Il a conscience de jouer beaucoup (sur console et sur ordinateur, à divers jeux) et de donner une image d'« accro » – ses relations amoureuses en sont parfois perturbées. Il accepte l'étiquette, l'endosse de bonne grâce quand elle est humoristique et va jusqu'à la revendiquer en en redéfinissant les contours cependant, comme celle d'un amateur bon vivant d'une pratique libre et adulte :

*« Moi j'assume ! De toute façon, tous mes amis savent que je suis accro à ça. Tous se foutent d'ailleurs copieusement de ma gueule... »*

*- Est-ce que ça veut dire qu'on peut faire le parallèle avec une drogue ?*

*Est-ce qu'il y a une dépendance physique à ça ? Non, c'est clair. Une dépendance psychologique, oui peut-être. Mais la dépendance psychologique, on l'a par rapport au travail, à la personne qu'on aime... On l'a par rapport à des tas de choses qui, quand on les a pas, nous manquent... mais ce n'est pas pour autant qu'on dit que notre compagne est une drogue ! Donc non, je ne pense pas.*

*(...)*

*Moi, le jeu vidéo, je le prends comme il est, c'est un amusement comme ça pourrait être de bricoler ou de peindre ou faire de la musique. Je ne me pose pas vraiment de questions là-dessus. J'ai la prétention d'être relativement conscient et lucide pour voir si ça commence à partir en vrille ou pas.*

*(...)*

*- Depuis quand tu es à ce rythme ?*

*Depuis que j'ai accès à un ordinateur et à une Play Station. La Play Station, je l'ai eue il n'y a pas très longtemps, à peu près un an, et l'ordinateur, un an et demi. Mais avant, je passais pas mal de temps dans les salles de jeux. Mais là, jamais tout seul. J'y allais toujours avec un ou deux copains et puis, on se faisait des concours... Ça m'est arrivé d'y rester des après midi entières et de claquer des fortunes. D'ailleurs, depuis que j'ai acheté mon ordinateur, c'est un bon investissement !...*

*- La première fois que tu as joué à un jeu vidéo, c'était quand ?*

*C'était à l'école hôtelière quand j'étais gamin, entre douze et quatorze ans. J'étais en pension, mes parents habitaient à cent kilomètres de l'école et moi je passais toute la semaine sur le lieu de mes études. Forcément, j'étais un petit livré à moi-même, il y avait une salle de jeux à côté de là où j'habitais, je suis rentré une fois dedans et puis j'ai été happé.*

- Ça t'as tout de suite plu ?

*Oui. D'ailleurs j'y passais tout l'argent de ma semaine dedans. Ça m'a toujours plu. Je n'ai pas toujours joué aux jeux vidéo parce que je n'ai pas toujours eu une console à la maison. Déjà, il y a une dizaine d'année, j'avais eu une console et là, c'était pareil, c'était le même rythme à peu près, scotché.*

- Scotché ?

*Ça veut dire que je commençais... notamment quand j'étais à la fac, je disais que j'allais jouer pendant une demi-heure pour me détendre et puis j'y passais quatre heures. Je révisais quand j'avais le temps !*

(...)

- Aujourd'hui, tu trouves que tu joues beaucoup ?

*Oui, effectivement si je réfléchis à ça d'une manière posée et mature comme mon âge m'y oblige, oui, je me dis que je joue trop. C'est vraiment n'importe quoi ! Mais quelque part, c'est ma vie, j'emmerde personne donc je fais un peu ce qu'il me plaît...*

- Jouer trop ? C'est quoi...

*Le critère du trop jouer c'est que... Forcément, comme pour tout le monde, une journée, c'est vingt-quatre heures. Si je compte qu'il faut au moins que je dorme cinq, six heures par nuit et après, si je passe un quart du temps pour jouer, automatiquement, il ne me reste pas grand chose, pas énormément de temps pour faire autre chose, des choses qui pourrait être plus intéressantes à faire...*

- Qu'est ce qui est plus intéressant ?

*J'aurais tendance à te répondre rien ! Non, je rigole... Il y a des tas de choses à faire, on peut se balader, rencontrer du monde, voir des amis, lire des bouquins. Je viens d'avoir un appareil photo, je voudrais bien en faire un petit peu. Il y a des tas de chose à faire qui sont plus intéressantes que le jeu vidéo – si on prend ça d'un point de vue strictement intellectuel. Il y a des spectacles, du théâtre, etc. Mais bon, moi j'aime bien et je n'ai pas de complexe par rapport à ça. Sauf quelquefois ça m'emmerde un peu par rapport à ma vie de couple... Mais j'essaie de faire en sorte de jouer quand ma copine est pas là.*

(...)

*Je n'ai pas d'échelle de valeur. La lecture, c'est très bien, ça correspond à un certain besoin. Le jeu vidéo, c'est très bien aussi, ça correspond à un autre besoin. Le cinéma, c'est encore autre chose, etc.*

(...)

*Mais ce n'est pas du bas de gamme. Je veux dire que je suis comme tout le monde, je suis sensible à la conformité. C'est clair que si je devais me regarder d'un point de vue extérieur, je me dirais : "Voilà, ce gars, il a trente piges, il passe cinq heures par jour à jouer aux jeux vidéo..." Je dirais qu'il est limite aliéné. Alors qu'en*



*réalité, je ne me sens pas du tout aliéné : j'ai des amis, j'ai une vie sociale, j'ai une vie de couple. Je ne pense pas être complètement décalé par rapport à la réalité.*

*- Tu disais que tu te considérais comme « accro »... ?*

*Oui, dans le sens où les autres me considèrent comme accro. Personnellement ça ne m'empêche pas d'avoir une vie que je considère normale.*

*- Tu ne te trouves pas « accro » ?*

*Non, pas particulièrement.*

*(...)*

*Je pense que les jeux vidéo ont mauvaise presse, notamment à cause de ce que ça peut faire pour les gamins. Moi, maintenant, j'ai trente ans, je pense être assez mature pour me rendre compte de ce que je fais, ce qu'il ne faut pas faire, et de ce que je ne peux pas faire. Aujourd'hui, je peux jouer au jeu vidéo parce que j'ai du temps, je n'ai pas grand chose à foutre. Quand je travaillais, à la limite c'était ma responsabilité. Le lendemain, je me mettais des coups de pied au cul pour me lever et mon boulot, je l'assurais de toute façon correctement. Donc à partir de là, je pense que le jeu vidéo n'a pas le même impact sur un adulte que sur un gamin de douze ans qui va rester scotché et qui est en pleine croissance quelque part. A mon avis, la mauvaise image du jeu vidéo vient du fait que les ado où les pubères passent énormément de temps dessus et que ça peut les perturber dans leurs études, dans leur croissance.*

*- Est-ce que tu trouves que c'est infantile de jouer ?*

*Oui je pense. C'est un petit peu infantilisant parce que tout ce qui est, notamment tout ce qui est jeu de stratégie, ça me rappelle les petits soldats quand j'étais gamin. J'étais un passionné de petits soldats quand j'étais gamin et je me rappelle, c'est assez étonnant. J'avais huit, neuf ans et je passais des après-midis entières à jouer avec mes petits soldats et je me souviens que j'avais soudainement des crises d'angoisse parce que je me disais : "J'adore ça mais ça ne va pas pouvoir durer parce quand j'aurais vingt ans, vingt-cinq ans..." ; "Quand je serais grand, je ne pourrai plus jouer à ça, je n'aurais plus droit ce plaisir". La technologie ayant évolué comme elle a évolué, j'ai été sauvé, j'ai eu des crises d'angoisse pour rien puisque je continue à m'amuser autant avec mes petits soldats ! (...) La technologie remplace un petit peu ton imagination. Quand tu es gamin, tu as un soldat en plastique et ton meuble devient la plus haute montagne du monde et il faut que tu l'escalade, etc. Chose qui n'est plus vraiment possible quand tu es adulte... En quelque sorte, le virtuel remplace un peu ton imaginaire. Il le recrée devant tes yeux » (Luigi).*

Luigi a un discours globalement distancié à son activité vidéoludique, soit qu'il pratique l'autodérision (« *mon ordinateur, c'est un bon investissement !* »), soit qu'il déconstruise les allers et retours entre image renvoyée par l'entourage et la société et construction de soi. Le positionnement qu'il choisit, entre acceptation des normes et affirmation de soi, est une manière de se donner à voir et à entendre en adulte

responsable et équilibré – ce qui tend à désamorcer la figure de l'« accro » dans une de ses facettes « noires », celle de la captation dans un objet. D'ailleurs, il le dit sans détour : *« je ne me sens pas du tout aliéné »*. Il veut bien se rapprocher de cette image d'« accro », mais toujours comme une métaphore, presque « pour rire ». D'ailleurs le plaisir qu'il trouve dans sa pratique tend à le placer à une certaine distance de l'« accro » drogué, qui est plus dans un rapport besoin-satisfaction que désir-plaisir. Et quand il s'agit d'analyser sérieusement sa situation, il n'est plus question d'y adhérer sans conditions. S'il se dit *« sensible à la conformité »* et ne prétend pas faire exception, il n'hésite pas à critiquer vivement l'hypocrisie de la hiérarchisation sociale des activités de loisirs. De même, s'il est capable d'évaluer sa propre image au niveau social, de se voir de l'extérieur, il tient à prendre en compte le fait que, justement, il peut aussi se voir de l'intérieur. Lui sait mieux que quiconque si son « cas » est inquiétant ou non. Sur sa consommation effrénée de jeux vidéo, sa position est claire : il est adulte et a passé l'âge de recevoir des leçons ou d'être protégé. Sans nier la dangerosité potentielle de la pratique vidéoludique sur les enfants et les adolescents, il s'en démarque tout naturellement et s'estime capable de rester du côté de l'« accro passionné » sans tomber du côté de l'« accro drogué » : *« J'ai la prétention d'être relativement conscient et lucide pour voir si ça commence à partir en vrille ou pas »*. Et lorsqu'il revendique la libre expression de la part d'enfance qui lui est resté, c'est en tant qu'adulte qui se veut fidèle à ce passé, et qui assume une pratique qui lui apporte plus qu'elle ne lui coûte : *« moi j'aime bien et je n'ai pas de complexe »*.

### ***Zoé : une « innocente » prise au piège***

Dernier exemple développé (faute de place), celui de Zoé est intéressant dans la mesure où il met en scène une jeune fille (vingt et un ans, étudiante en sociologie), étrangère et *a priori* hostile à l'univers vidéoludique, qui s'est retrouvée complètement prisonnière de « petits jeux » sur ordinateur un été complet – en Allemagne, loin des siens, et un peu désœuvrée.

*« A l'origine, je suis quand même pas très branchée jeu vidéo ! Ça m'intéresse pas. J'en ai pas, en plus, chez moi... Oui... J'aime pas trop ça, quoi ! Je trouve que ça apporte pas grand-chose. Et j'ai un peu l'image d'un truc puérile qui te fait perdre du temps et de l'argent. Enfin, ça c'est l'image théorique mais après dans la pratique... J'aime bien ça. J'aime bien, mais en même temps, j'ai une image négative parce que je me laisse vite avoir. Enfin, je prends vite le... Enfin, en tous cas, ces trois-quatre mois d'été, là... ça a été la folie !*

(...)

*C'est mon copain qui jouait tout le temps et je me demandais pourquoi il jouait, et il m'a expliqué et pendant, ouais, toute la nuit, j'avais pas décroché !*

(...)

*C'était la première fois que je jouais sur ordinateur, en mai. Je trouvais ça débile et puis en fait, après quand j'ai compris comment ça se passait, j'arrivais plus du tout à en sortir, même si j'avais du boulot, j'arrivais pas...*

*- Combien d'heures par jour en moyenne?*

*Facilement quatre. Je bossais à la fac, donc j'avais des trucs à faire, sinon, je mangeais et puis je m'y mettais... (rires) Enfin, pas trop longtemps au début. Et puis ça a été de pire en pire.*

*- Et avant Allemagne, t'avais déjà joué ?*

*Ouais, mais pas chez moi. Et c'était occasionnel, c'était sur des consoles, chez des copains, il y a longtemps, au collège. Et j'avais une Gameboy aussi. J'y jouais parce que c'était la grande mode et j'avais pas mal de jeux, mais, ça allait. Ça allait encore, j'y jouais pas tous les jours...*

*- Et là, tous les soirs ?*

*Ouais, et même des fois le matin avant d'aller en cours. Ça m'est arrivé de me lever et de me faire un jeu... Pas très souvent mais ça m'est arrivé ! Ça jamais été toute la journée. Ça m'arrivait toute une après-midi, ou un peu le matin et un peu le soir. Mais c'était vraiment tous les jours.*

*- Et le maximum que tu t'es fais sur une journée?*

*Euh... Je sais pas, sept heures. C'est énorme ! (rires)*

*- Qu'est-ce que ça t'apportait ?*

*Rien !*

(...)

*Au début, j'y arrivais pas du tout. Et une fois j'ai réussi et c'est là que j'ai commencé à... A vouloir... A jouer plus. Et puis peut-être aussi parce qu'après c'était les vacances, et je me faisais un peu chier. Au début, c'était comme ça pour voir. Et puis après, quand j'ai commencé à y arriver, à faire des trucs, à marquer plus de points. Et là, je m'y mettais encore plus... J'y pensais la journée, « chouette, après, je vais pouvoir jouer ! »*

*- Et t'en pensais quoi ?*

*J'avais honte.*

*- Par rapport à toi-même ou par rapport aux autres ?*

*Par rapport à moi-même, personne le savait ! Il y a des fois où je me suis surprise... Ouais, c'était vraiment "ouais, super! Je vais pouvoir jouer!", J'y pensais "j'ai une heure". Et après je me disais "mais ça va pas ou quoi ? Reprends-toi" (rires) Et en fait, je jouais quand même. Enfin, je me suis vraiment surprise... Parce que j'étais arrivée à un certain nombre de points donc je voulais avoir plus alors que ça m'apportait rien en fait. Et même quand j'étais au téléphone avec des copains et ça m'arrivait pas souvent vu que j'étais en Allemagne, j'étais quand même comme ça, en train de jouer, j'arrivais pas du tout à décrocher. Enfin, j'éteignais puis je rallumais.*

*(...)*

*Même quand j'étais au téléphone, pourtant avec les gens en France... J'arrivais pas... Je jouais encore, c'était de la folie!*

*(...)*

*- Est-ce que tu penses que c'est une question qui a un sens, l'addiction par rapport aux jeu vidéo ?*

*Oui, oui, c'est clair. Oui, parce que... En tous cas, chez moi je l'ai vu, sur une courte durée. Le sport, c'est pas du tout pareil. Enfin, non, dans les loisirs, non... Par exemple quand tu vas en boîte, t'as pas envie d'y aller tous les soirs, quoi... Ou quand tu vas au cinéma, t'as pas envie de voir dix films le soir même !... Donc.. Et je me demande pourquoi... Même sur le moment, je me disais qu'il fallait que je me calme et j'en parlais pas... J'allais pas dire que... En plus, je mentais parce que je le disais pas. Quand on me demandait ce que j'avais fais la veille, je disais autre chose. Mais j'en parlais pas... J'avais carrément pas bonne conscience. Enfin, je disais pas que j'avais joué cinq heures et que c'était vachement bien...*

*- Et pourquoi pas?*

*Parce que moi-même j'avais déjà honte. Et parce que... Ouais. Je sais pas. Je sais même pas ce qu'on aurait pu en penser... On aurait pu penser que j'avais rien d'autre à faire ou... Que... C'était un peu abuser...*

*(...)*

*- T'y pensais pendant la journée?*

*Ouais. Enfin, je pensais pas à ce que j'allais pouvoir faire, mais je me disais " ouais super, ce soir, j'ai rien à faire je vais pouvoir jouer!" Et des fois ça m'est arrivé de rentrer plus tôt de soirée, pour pouvoir jouer. Et là, j'avais vraiment honte... C'était pas bien malin mais je le faisais...*

*- Pourquoi ?*

*Parce que moi ça m'a absorbé tout le cerveau ! Non, vraiment. Parce que... Ouais, c'est vrai que c'est bien parce qu'on pense à rien, enfin moi, c'est vrai que... C'est tellement débile aussi ! Enfin, c'est peut-être les jeux auxquels je joue aussi qui sont débiles. C'est vrai que tu penses à rien. Enfin, moi je pensais à rien. Donc, c'est pas mal aussi. Mais ça m'apportait pas grand chose. Des trois mois où j'ai joué, c'est*

*vrai que j'en ai pas retiré grand chose quand même. A part savoir jouer un peu mieux... »*

Ce qui frappe dans le témoignage de Zoé, c'est la surprise avec laquelle elle s'est retrouvée « saisie » par une pratique vidéoludique, comme « prise au piège ». Egalement, la honte est omniprésente, celle de s'être fait « prendre au piège » par un objet « débile » et qui n'apporte « rien » – une honte diffuse et peu explicitée, si ce n'est peut-être celle de pratiquer un plaisir solitaire et vain quand la possibilité existe de sociabiliser avec « l'autochtone »... Si aucun élément spécifique ne semblait prédisposer Zoé à ce choc, à cette « poussée de fièvre » vidéoludique, il faut tout de même rappeler que son âge la place dans une génération où les jeux vidéo se sont répandus massivement. En outre, plus que dans sa biographie, c'est dans le contexte de la « rencontre » que certaines hypothèses peuvent être émises : l'isolement, l'ennui, l'absence relative de contrainte (par rapport à un habitat au domicile parental) ne sont-ils pas favorables à l'abandon de soi, même dans l'irrationnel ? Quoi qu'il en soit, la figure de l'« accro » que Zoé développe et à laquelle elle s'identifie avec mauvaise conscience, est somme toute assez classique : perte de contrôle sur soi, pratique compulsive, culpabilité, mensonge et dissimulation... La prise de distance est faible, elle s'effectue dans la remise de l'expérience dans le passé révolu. Mais l'adhésion à la figure développée est grande.

### *Et les autres...*

Il serait intéressant de continuer l'approfondissement et l'analyse des pratiques de tous les joueurs rencontrés... Charles, lui aussi, a connu une période de grande consommation vidéoludique « désespérée », secrète, suite à une rupture amoureuse. Il croit avoir été « à un moment vraiment accro », non seulement au jeu, mais aussi et surtout à tout ce qui se passe autour : commerce de jeux (« *je passais plus de temps à acheter et vendre les jeux qu'à y jouer* »), de matériels, razzia sur la presse... Il a, comme Zoé, honte de l'avoir fait et d'en parler, et ne s'épargne pas les critiques. Cependant, même s'il déclare « *ça m'horrifie (...) ça me fait de la peine (...) que la vie de certains puissent se résumer à ça* », il reconnaît que la pratique intensive du jeu vidéo peut dans certaines circonstances constituer « *une porte de sortie* ». Autre exemple, Simon, qui a connu une période de grande activité vidéoludique : il a joué au même jeu (*Football Manager*), pendant plusieurs mois, toute la journée (de travail). Lui n'était pas dans une pratique clandestine, nocturne et honteuse. Au contraire, plongé dans

l'inactivité et l'ennui, il avait du temps « à tuer » et assumait, amusé, son identité de « cancre » auprès de ses collègues.

Robin accepte également de se voir en « accro » sur certaines périodes de son existence, mais son discours très construit, poétique par moments, plus « philosophique » à d'autres, ne comporte pas une once de remord ou de culpabilité. Il s'estime d'une part avoir grandi, d'autre part diversifier assez ses activités pour être équilibré (« *j'adore bouger, voyager, dessiner, faire de la musique* »), enfin apprécier en esthète et en rêveur certains jeux vidéo, en tirer un vrai plaisir mais aussi de l'inspiration dans le cadre de son métier de graphiste. S'il n'hésite pas à employer le terme d'« accro », il alterne avec celui de « passion », connotant et par l'un et par l'autre non la faiblesse ou la pathologie mais plutôt l'amour de l'art et l'expertise.

Xavier lui, remet en cause l'idée d'une dépendance aux jeux vidéo, à partir du moment où le plaisir est maintenu, où le produit n'est pas absorbé, et où la volonté domine le tout – sinon, tout est dépendance. En quelque sorte, il critique l'utilisation abusive de la métaphore de la drogue. Il souligne l'importance de l'aspect social des jeux vidéo tout en développant un discours empathique sur la fuite de certains joueurs dans cette activité « *comme dans une secte* ». Malgré l'ambiguïté d'une partie de ses propos, le ton général est sur le mode du droit au plaisir (avec comme Luigi, une invocation de l'âge adulte) :

*« Si les gens jouent, essaient de se procurer ce plaisir-là, c'est qu'ils ne le trouvent pas en faisant d'autres activités, entre guillemets "normales".*

*- Est-ce que c'est un "vice" de jouer aux jeux vidéo ?*

*C'est une question de Radio Vatican, ça ! Pour moi, éprouver du plaisir, c'est pas un vice. Il y a des gens qui veulent condamner le plaisir sous toutes ses formes, que ce soit le plaisir sexuel, le plaisir de jouer, le plaisir de... de la gourmandise. Moi je trouve que c'est une honte » (Xavier).*

La dimension morale de l'entreprise de condamnation de la pratique du jeu vidéo est ici dénoncée.

A travers cet aperçu de discours de « gros » joueurs sur eux-mêmes, la figure de l'« accro » se confirme comme fédératrice et apparaît tout à la fois composite. Elle se fait « articulation » entre aspects sombres et plus lumineux inhérents à la pratique vidéoludique intensive et parfois déraisonnée... Selon les contextes, les biographies, l'évolution de la « carrière » de joueur, le rapport au social (les autres et le regard des

autres), différentes facettes sont mises au jour ou gardées à l'ombre, scintillent ou s'éclipsent<sup>488</sup>. Dans les oscillations des discours, se lisent en filigrane différentes interprétations, parfois contradictoires, du même phénomène de pratique intensive : de l'amusement à l'inquiétude, de la fierté à la honte, etc. Les changements de points de vue dénotent d'un embarras à « coder » de façon positive, négative ou neutre l'intensité de la pratique (les frontières des différentes légitimités « traversent » le sujet), mais aussi d'une habitude d'« adaptation » de la présentation du discours et des commentaires au « public » qui les reçoit. La passion pour le jeu n'est pas exposée de la même façon à un ami ou un parent, un garçon ou une fille, un homologue ou un « *outsider* », un débutant ou un « champion ».

## **2.2 Formes stigmatisées et légitimes, postures dominées et dominantes**

---

Le travail de Christian Le Bart sur les fans de *Beatles*<sup>489</sup> est une source d'inspiration fructueuse pour l'analyse de cette ambivalente figure de « l'accro » aux jeux vidéo. Le Bart s'intéresse à la figure du « fan ». Il montre qu'il existe des « formes stigmatisées et des formes légitimes de la passion », dont les admirateurs des *Beatles* vont s'emparer (souvent en les panachant ou en les métissant) pour développer des « postures dominées » ou des « postures dominantes » de fan<sup>490</sup>. Il analyse finement les discours, au fur et à mesure de l'assimilation et de la « digestion » par les intéressés de cette « identité » quasi réversible, autrement dit l'articulation de celle-ci aux autres pans de leur existence et à leur vision du monde et d'eux-mêmes.

### **2.2.1 La plasticité de la figure du « fan » : l'exemple des Beatles**

Pour Le Bart, les formes dominées du fan sont « la groupie, le collectionneur et l'imitateur », et les formes dominantes « l'esthète, le créateur et l'érudit » – « six manières différentes de s'approprier l'objet *Beatles* »<sup>491</sup>. Il poursuit : « On ne peut toutefois mettre ces six postures sur le même plan : le jeu (...) des connotations

---

<sup>488</sup> Selon également le degré de cohérence dans la présentation de soi que veut atteindre l'interlocuteur en face du chercheur.

<sup>489</sup> LE BART, *Les fans des Beatles*, op. cit.

<sup>490</sup> *Ibid.*, chapitre VIII.

<sup>491</sup> *Ibid.*, p. 183.

constitue un indice fiable de la valeur socialement conférée à chacune d'entre elles. Par leur intermédiaire, s'esquisse le tracé d'une frontière qui n'est rien de moins qu'une variation sur le double thème du normal et du pathologique. Formes normales, pures, "saines", légitimes de la passion : l'érudition, l'esthétisme, la création, qui maintiennent intact le mythe de l'individu libre, doté d'une "personnalité", acteur de sa propre production, que celle-ci prenne la forme de connaissances érudites, de jugements esthétiques ou de créations musicales. A ces figures nobles correspondent trait pour trait des figures "ignobles", "impures", "pathologiques" : celle de la groupie, de l'imitateur, du collectionneur, tous aliénés, dépossédés d'eux-mêmes par la passion. Les entretiens donnent à voir ces verdicts sociaux sans nuance, par l'inégale attractivité des figures de la passion, les uns servant de refuges, les autres de repoussoirs. (...) Pour le dire encore autrement, les formes nobles et légitimes de la passion sont exportables en dehors du petit monde *Beatles* »<sup>492</sup>. Son travail montre que des retournements sont possibles d'une forme à l'autre en cours de « carrière », mais également qu'ils dépendent du capital culturel, symbolique et/ou économique mobilisable par ailleurs par le fan, donc des grandes lignes de fracture sociale de domination de certains groupes par d'autres (sur les femmes, l'exposé est tout à fait convaincant)<sup>493</sup>.

### **2.2.2 La réversibilité de la figure de « l'accro » aux jeux vidéo**

Une approche similaire est fertile dans le cas de « l'accro ». En effet, apparaissent clairement des « formes stigmatisées » de l'« accro » aux jeux vidéo (construites autour de l'idée de drogue, de perte de soi, d'absence de contrôle sur sa vie, de puérilité, de déséquilibre jusqu'à la pathologie, etc.). Pour les « formes légitimes », il faut lire entre les lignes : elles existent au sein des discours retranscrits, par exemple autour des plaisirs ludique et esthétique, de l'expertise ou simplement du choix des jeux. Si les postures dominées sont majoritaires, elles laissent toujours une place à des aspects non-dominés de la pratique. Cependant, il ne semble pas exister de réelles postures dominantes au sein des discours des joueurs rencontrés, faute de réelles formes légitimes de la pratique intensive, au sens d'une reconnaissance sociale s'étendant au-

---

<sup>492</sup> *Ibid.*, p. 184.

<sup>493</sup> LE BART, à ce propos, s'interroge : « Comment dans ces conditions conjuguer ces analyses en terme de domination et de déterminisme avec les remarques antérieures fondées sur le concept de stratégies identitaires ? Au total, la passion est-elle déterminée ou déterminante, subie ou choisie ? » [*Les fans des Beatles, op. cit.*, p. 200]. Cette remarque est intéressante quant à sa contribution à la problématique de la passion en sociologie ; elle montre également que l'auteur se situe dans une optique qui diffère de la nôtre.



delà de l'univers vidéoludique à proprement parler. Seul William évoque son frère, qui est passé du statut d'« accro » au statut de créateur de jeu vidéo, trouvant ainsi une sortie sociale légitime à sa passion en traversant l'Atlantique (il a été embauché aux Etats-Unis). De même, certains éléments du discours de Robin, qui travaille, il n'est pas inutile de le rappeler, dans une entreprise de conception de jeux vidéo, soulignent l'apport au niveau créatif (en tant que dessinateur et graphiste) de ses grandes plongées oniriques dans les univers virtuels. Sa position d'esthète le distinguait de ses homologues joueurs, celle de créateur l'extrait du cercle restreint du « milieu » pour le crédibiliser, redonner une « valeur » sociale à sa pratique, et du même coup à lui-même.

Indirectement, c'est le lien à l'image sociale de la pratique qui est posé. Un « dingue » de violoncelle qui donne à son instrument le plus clair de son temps, même au détriment de sa famille, sera toujours plus proche du passionné que de l'« accro », car un grand respect entoure d'une aura cette activité digne de la culture « cultivée ». L'image sociale du jeu vidéo demeure trop péjorative pour permettre un épanouissement affiché dans sa pratique ; les joueurs ont intériorisé les jugements de valeur les plus répandus sur l'activité, et tendent à s'y assimiler en tant qu'individu<sup>494</sup>. Pour les moins perméables à cette image dépréciée, qui se situent soit en extériorité totale à la figure de « l'accro » (comme Octave, Pierre-Henri, Ludovic ou Alexandre), soit en position « haute » dans la hiérarchie interne des « accros » (comme Robin, l'esthète créatif, Luigi, le bon vivant assumé, ou Axèle, Michel et Thierry qui résistent par la force de leur volonté), le jeu vidéo reste « un loisir comme les autres ». D'autres, moins à l'aise, ont plus ou moins fait leur la condamnation sociale de la pratique. Par exemple, Loïc, auquel une large place a été accordée à la parole, oscille entre valorisation et dévalorisation du jeu vidéo. De même, Yann explique :

*« J'ai le réflexe de partager ça. C'est assez contradictoire, mais c'est vrai que... même moi quand par exemple là je repense à cette soirée que j'ai passée, le lendemain, j'ai une vision négative. Pourtant j'ai pris du plaisir et j'avais envie de le faire... je l'aurais refait si j'avais eu l'occasion de le refaire, mais... mais c'est une image qui est véhiculée, et sur laquelle t'es... on est quand même sensibilisé » (Yann).*

Michel et Xavier ont eux aussi conscience de cette image très lourde qui pèse sur les jeux vidéo – « c'est le démon des jeunes, ça les pervertit » (Michel) – mais ils la jugent « fausse » (Xavier) et « injuste » (Michel) et la rejettent, compensant leur posture

---

<sup>494</sup> Ce qui tendrait à confirmer l'analyse de TRÉMEL selon laquelle la culture vidéoludique relève moins d'une « culture critique » que la culture jeux de rôles [*Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia, op. cit.*].

dominée par une vision « élitiste » de leur petit monde, que les autres (générations) finiront bien par comprendre (le fait qu'ils évoluent dans un univers professionnel jeune et technologique n'y est peut-être pas étranger). Pour d'autres le verdict est accepté sans appel, même et surtout s'ils les concernent directement ; ainsi Zoé et Charles n'hésitent pas à adhérer à la description d'une activité déplorable, puérile, stupide et vaine. De plus, comme pour les fans de *Beatles*, une autre dimension est à souligner : « Ces verdicts d'indignité, que les intéressés sont les premiers à ressentir (sinon à formuler sur le mode de l'auto-dénigrement ou au moins du conflit intérieur), sont sources de souffrance »<sup>495</sup>. Les cas de Loïc, de Charles et même de Zoé sont à ce propos parlants.

### **2.2.3 Une légitimation en cours ?**

Pour autant, certains n'ont pas perdu espoir d'une évolution. Parmi eux, Loïc y croit, mais à long terme. Michel affirme que « *là, c'est en train de passer dans les mœurs* » et Alexandre émet une hypothèse à ce **sujet** :

*« Ça évolue vers un divertissement comme un autre, quelque chose de moins lié à l'enfance, à l'adolescence. Avec la génération qui a vraiment connu l'explosion et vieillit avec, ça monte... »* (Alexandre).

Sur ce point de l'impact de l'accès à l'âge adulte, donc aux sphères de pouvoirs, des premières générations de joueurs, Octave le rejoint, tandis qu'Axèle, Xavier, Luigi et Nicolas argumentent sur la légitimité, en tant qu'adulte, à jouer, voire à conserver une part d'enfance.

Le temps leur donne raison. En quelques années, une nette évolution s'est faite sentir et la pratique se normalise : elle se professionnalise et s'institutionnalise.

D'abord, l'industrie se porte bien et un mouvement de « certification des compétences »<sup>496</sup> est en cours, autour de la conception et de l'usage des techniques du multimédia, dont font partie les jeux vidéo.

#### ***La « riposte sportive »***

La pratique elle-même trouve ses formes d'existence légitimes. La plus flagrante est à chercher du côté de la « sportivisation » du phénomène vidéoludique :

---

<sup>495</sup> LE BART, *Les fans des Beatles*, op. cit., p. 191.

<sup>496</sup> Au sens de l'apparition de formations qualifiantes spécifiques à un métier.

spectacularisation et rémunération de la performance<sup>497</sup>, professionnalisation de quelques joueurs<sup>498</sup>. Ces derniers constituent alors de potentielles figures d'identification positive. De plus, cette institutionnalisation a créé (et a été créée par) de fortes dynamiques associatives locales, nationales ou internationales. Pusilo parle de « riposte sportive »<sup>499</sup> pour qualifier un phénomène qu'il estime constituer une réponse des joueurs et de leurs médias (presse spécialisée) aux différentes formes de critiques qu'ils ont eu à subir pendant des années, notamment de la part des médias généralistes.

Ainsi, à côté du concepteur de jeu, qui incarnait la première forme légitime de « l'accro », dont les aspects péjoratifs se trouvaient désamorcés à la fois par la dimension créative et productive de son activité et par la transformation en métier de compétences jusqu'alors jugées vaines, le « champion » apparaît (ainsi que le coach, l'organisateur de tournois, etc.). En cumulant le prestige et l'argent, il souligne l'importance du « capital symbolique » et du « capital économique » que peut engendrer une activité comme facteurs de sa légitimation sociale.

### *La riposte « culturelle »*

D'un autre côté – presque à l'opposé pourrait-on dire – le jeu vidéo entre en Culture : soit par la « petite porte » comme « produit culturel » (et considéré comme tel par des instances gouvernementales<sup>500</sup>), soit en tant que support et outil d'expression artistique<sup>501</sup>, soit directement *via* la notion de patrimoine<sup>502</sup>. Depuis 1992 (date de la refonte de la loi sur le dépôt légal), la Bibliothèque Nationale de France conserve au sein des collections de son département multimédia toutes les éditions de jeux vidéo qui

---

<sup>497</sup> De nombreux tournois de jeu en réseau existent aujourd'hui, dont les plus prestigieux se trouvent dotés de prix atteignant des sommets (la coupe du monde 2005, qui se tient au Carrousel du Louvre en juillet, offre environ 100 000 euros au vainqueur dans la catégorie *Counter Strike*). Il faut également compter avec le phénomène du *sponsoring*.

<sup>498</sup> MORA et HÉAS, « Du joueur de jeux vidéo à l'e-sportif : vers un professionnalisme florissant de l'élite ? », *op. cit.*

<sup>499</sup> Lilian PILUSO, *A la croisée des mondes, la cité du jeu*, mémoire de maîtrise de sociologie, (dir. Nicole RAMOGNINO), Université de Provence, 2003.

<sup>500</sup> Ce qui semble être l'approche du Ministère de la Culture et de la Communication [cf. *La création de jeux vidéo en France en 2001*, *op. cit.*]. Le projet de loi sur le passage de la TVA sur les jeux vidéo de 19,6 % à 5,5 % au titre de la catégorisation dans les « produits culturels » entre également dans ce mouvement.

<sup>501</sup> Le jeu vidéo a fait ses premiers pas dans les musées et galeries, notamment dédiés à l'art contemporain, souvent sous des formes modifiées par l'ironie ou la critique sociale, mais aussi parfois pour sa poésie et sa capacité d'évocation. De plus, les questions de l'auteur et de sa reconnaissance juridique aussi bien qu'artistique semble affleurer [Sébastien GENVO, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2003], ainsi que celle de la qualification de l'activité de conception vidéoludique [Eric MALLET, « Entre création et commerce : comment naît un jeu vidéo ? », *MédiaMorphoses* n°3, *op. cit.*].

<sup>502</sup> Fanny LIGNON, « Le patrimoine vidéo ludique », in *Les archives du cinéma et de la télévision*, 2000.

sortent en France. En 2002, elle a tenté d'instaurer une dynamique de recherche autour de ce fonds patrimonial, par l'organisation d'une journée d'études et le lancement d'un appel à coopération<sup>503</sup> depuis renouvelé chaque année. Dans une démarche similaire bien qu'informelle, des associations oeuvrent pour la sauvegarde de l'« *abandonware* »<sup>504</sup>, ces machines obsolètes ou ces jeux « périmés » (et privés de matériel pour les « faire tourner ») dont la disparition progressive et irréversible met en branle quelques amateurs passionnés<sup>505</sup>. Cette rhétorique de la mémoire, qu'elle procède d'une institution publique ou d'initiatives privées, parfois contraintes de faire fi de la légalité, signale un tournant en termes de légitimité de la pratique.

Le phénomène de « patrimonialisation »<sup>506</sup> du jeu vidéo, de son entrée au musée et plus largement en collections, privées ou publiques, participe de sa légitimation. De là, une autre catégorie de postures dominantes émerge : l'expert, voire l'érudit. Le connaisseur, le spécialiste en jeu vidéo peut aujourd'hui devenir collectionneur, conservateur, mais aussi critique, journaliste ou chercheur, l'accumulation de son savoir (et sa publicisation) le plaçant, en même temps que son objet d'étude, dans une sphère sociale légitime. En outre, au-delà des activités « cultivées » qu'il implique, il fait rejaillir sur le concepteur l'aura de l'auteur, si ce n'est de l'artiste<sup>507</sup>.

### *De la relativité de la légitimité*

Ainsi, tout comme la stigmatisation, la légitimation vise tantôt les objets, tantôt les sujets, mais touche les uns par les autres et réciproquement, par un effet d'assimilation entre culture matérielle, pratique et pratiquants.

Cette évolution de la réalité du jeu vidéo et de sa visibilité offre aux « accros » des sorties sociales légitimes à leur pratique, et des arguments d'affirmation de soi face à une stigmatisation qui a décliné en parallèle. La pratique non-intensive se normalise

---

<sup>503</sup> Journée d'études *Jeux vidéo : cultures et patrimoines* organisée le 15 novembre 2002 par la direction des collections du département de l'Audiovisuel de la Bibliothèque Nationale de France.

<sup>504</sup> Littéralement « matériel et/ou logiciel abandonné(s) ».

<sup>505</sup> cf. entre autres les sites d'associations <http://www.silicium.org> et <http://www.MO5.com>.

<sup>506</sup> Jean-Baptiste CLAIS, *La « patrimonialisation » des jeux vidéo et de l'informatique*, DEA Cultures et comportements sociaux, Université Paris 5 (dir. Pr. Dominique DESJEUX), 2004 ; thèse de doctorat en cours sur le même sujet, Université Lille 1 (dir. Pr. Michel RAUTENBERG).

<sup>507</sup> GENVO, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, op. cit.

simultanément, soutenue par une massification de la pratique (force du nombre) et son échelonnage générationnel.

Comme le fan, l'« accro » présente des formes stigmatisées et des formes légitimes. Les premières sont souvent prises dans un discours de la santé mentale, les secondes s'articulent aux sphères professionnelles de la Culture, de l'industrie et du sport. Ainsi, selon le point de vue adopté et selon le degré d'avancement en « carrière », l'« accro » passe du « drogué » (qui se détruit) au passionné (qui se construit), puis au professionnel (qui a réussi). De plus, comme le fan, il se décline entre postures dominées et postures dominantes, que ce soit à l'intérieur du monde des jeux vidéo ou dans l'ensemble de la société. Les formes intermédiaires comme l'amateur, l'esthète ou le collectionneur relèvent d'une légitimité locale ou d'une légitimation en cours.

En guise d'illustration à cette variation autour de la figure de l'« accro » aux jeux vidéo et de ses évolutions, voici un tableau en résumant les formes stigmatisées et légitimes, mais également intermédiaires (c'est-à-dire légitimes, voire « distingués », mais uniquement au sein du « milieu ». Il est à utiliser comme un « Rubik's cube », dans la mesure où les différentes cases s'articulent entre elles.

**Fig.16 – De l'« accro » stigmatisé à l'« accro » légitime**

	monde des jeux vidéo		ensemble de la société
	<b>"DROGUÉ"</b> qui se détruit  (perte de soi, piège, désocialisation, solitude, enfermement)	<b>"PASSIONNÉ"</b> qui se construit  (travail-loisir, plaisir productif)	<b>"PRO"</b> qui a réussi  (connaissance, travail, argent, notoriété)  industrie
<i>PRATIQUER</i> (action)	« <b>Taré</b> » (vice, dépendance)	<b>Bon vivant</b> (amateur, pratique)	<b>Champion</b> (sport/industrie)
<i>BIDOUILLER</i> (technique)	« <b>Nerd</b> » <sup>508</sup> (manie, <i>technofreak</i> )	<b>Bidouilleur</b> (débrouillard, bricoleur)	<b>Concepteur</b> (technique/industrie)
	« <b>Scotché</b> »	<b>Esthète/Collectio</b>	<b>Créateur/Commissaire</b>

<sup>508</sup> Mot anglais désignant de façon caricaturale l'informaticien « typique » comme un être asocial généralement représenté comme un jeune homme à lunettes souffrant d'anémie, de problèmes de peau et de relation avec le sexe opposé.

<i>ADMIRER</i> ( <i>image</i> )	(contemplation, fascination, narcose)	<b>nneur</b> (amateur, admiration)	(art/patrimoine)
<i>COMMENTER</i> ( <i>savoir</i> )	« <b>Fana</b> » (obsession, « addiction »)	<b>Expert</b> (amateur, accumulation)	<b>Chercheur/Journaliste</b> (science/culture)

Au-delà de la « frontière » séparant le cercle restreint des milieux autorisés des « profanes » de la société prise dans son ensemble, le joueur – même intensif – de jeux vidéo n’est plus ni un malade ni même un hurluberlu, mais quelqu’un de respectable, voire d’enviable. Le cercle des « grandeurs » s’élargit. La notoriété, l’argent, l’accès aux sphères « cultivées » de la culture (comme la science ou l’art) donnent à certains joueurs un statut social légitime. Grâce aux évolutions du milieu vidéoludique (« sportivisation », « patrimonialisation », bonne santé des industries) et de ses sphères d’analyse (le « monopole » des « psys » catastrophistes est tombé), une place légitime a été faite aux jeux vidéo – à moins qu’elle n’ait été *prise* par les joueurs...

### 2.3 Le contre-pouvoir des nouveaux métiers

---

La question n’est plus ici de réfléchir au « pouvoir » éventuel de certains objets sur les sujets, ni à la manière dont il serait encadré et/ou construit au sein du groupe de pairs, mais de considérer les conditions sociales de la production des catégories légitimes et illégitimes, les effets de « contamination » réciproques entre qualification des choses et des personnes, la pluralité des influences sur la construction du sens et sa dynamique, et les conséquences sur le « vécu » des joueurs.

La figure de « l’accro » aux jeux vidéo se fait pivot de l’analyse. Ses ambivalences sont décrites, notamment celles relatives aux réactions des joueurs à leur propre classification et à leurs rôles dans l’élaboration des représentations qui leurs sont associées. Oscillant entre le modèle de la passion et celui de la pathologie addictive, elle interroge la santé, la morale, et plus largement les questions de légitimité, de risque et de plaisir. Elle permet d’observer la mise en place du processus de catégorisation et ses soubresauts, les pouvoirs et contre-pouvoirs qu’il implique. Elle donne aussi une occasion de mesurer à quel point le discours des drogues et dépendances comporte en lui-même sa propre instrumentalisation.

Les drogues et dépendances sont envisagées en tant que « champ », ouvert à négociations et à lutte d'influences, en tant que « boîte à outil » interprétative, mais aussi comme entreprise de morale et rhétorique stigmatisante – bref comme discours de pouvoirs.

Le contre-pouvoir est à chercher du côté des pratiquants. L'action des joueurs sur eux-mêmes, en tant que groupe, prend la forme d'une institutionnalisation qui se décline du monde industriel à celui du sport, en passant par la Culture. Le processus s'appuie sur la notion de métier, propre à rendre légitime une pratique : elle devient productive et rentable, pour l'individu et la société, identifiable, apte à capitaliser les savoirs.

La figure de l'« accro » constitue une entrée transversale, ou plutôt une clef multiforme, pour penser le jeu vidéo à la fois comme phénomène social et comme pratique vécue et éprouvée par des sujets et des groupes. En tant qu'image idéale ou stéréotype, elle cristallise les identifications, tantôt « positives », tantôt « négatives ». Les pratiquants disposent d'une aune à laquelle mesurer leur degré d'engagement, d'une norme à laquelle adhérer ou par rapport à laquelle prendre de la distance et marquer le pas. Dans l'élaboration des différentes facettes et leur rééquilibrage permanent, se négocient des positions plus ou moins légitimes et plus ou moins dominantes. En ce sens, cette figure s'insère dans la problématique identitaire d'une jeunesse qui pourrait être dite « vieillissante » tant ses caractéristiques semblent évoluer avec son avancée en âge, en famille, en « carrière » – bref, en statut social. L'institutionnalisation des activités vidéoludiques, notamment par leur professionnalisation directe ou indirecte, modifie les rapports de force entre la société (française) et les joueurs : ceux-ci basculent peu à peu dans le monde légitime de la « production », qu'elle soit culturelle, artistique, scientifique ou financière.

La question de l'inscription dans le social (et à travers elle de passage à l'âge adulte ?) est ici fortement imprégnée de la dimension sexuée : en participant d'une figure de la jeunesse masculine aussi « sympathique » (amusement, détente, propension à « l'esprit d'enfance » et savoir-faire technologiques) qu'inquiétante (indifférence, excès, irresponsabilité, fascination pour la virilité outrancière), le joueur de jeux vidéo opère une fonction de séparation – et d'articulation – des genres en perpétuelle élaboration. D'un côté, il permet aux adolescents et jeunes hommes de se positionner sur une « échelle » de la virilité que les thématiques et les pratiques vidéoludiques, par

leur aspect allégorique, voire caricatural, viennent interroger. De l'autre, il « oblige » les jeunes filles et femmes à la confrontation avec un univers proprement masculin, aussi bien sur un plan symbolique (quel jugement porter sur ce *jeu* sur les valeurs viriles ?) que sur un plan très concret (quel temps accorder à l'autre pour ce passe-temps ?). Ainsi, comme toujours, l'esquisse d'un sexe définit l'autre par défaut<sup>509</sup>. Et ce « truc de mecs » que demeure le jeu vidéo, en dit autant sur les « mecs » eux-mêmes que sur les « nanas », leurs difficultés devant le technique et la performance (ou plutôt la survivance d'un conditionnement qui pousse à l'autocensure), l'ambivalence de leur désir de gagner les sphères traditionnellement masculines tout en sauvegardant le féminin (ou plutôt l'injonction qui leur est faite de cumuler les deux pour exister socialement), leur dénuement référentiel quant à leur place et leur pouvoir dans le couple et le ménage (ou plutôt la démultiplication des rôles possibles, entre épouse, sœur, amie, amante, mère et « bonne »).

Cependant, la problématique identitaire ne saurait épuiser la question de la pratique vidéoludique. Car celui qui joue ne joue pas tant pour être joueur que pour jouer, tout simplement. Le jeu par essence, n'en déplaie à l'idéologie productiviste, est du temps perdu. Pour le plaisir. Celui d'être seul et de se laisser emporter, ou celui d'être ensemble et de partager – sur le mode de la coopération ou de la compétition, de toute façon en créant un lien social complice et pourquoi pas chaleureux. En ce sens, le jeu vidéo semble très bien fonctionner. Toutefois, le réduire à un jeu comme un autre serait nier sa force intrinsèque, qui explique pour partie et la fascination qu'il opère, et la peur et l'opprobre qu'il suscite. En fusionnant, grâce à la « machine interactive à image qui bouge », sphère symbolique et sphère de l'action, mais surtout en réussissant l'alliance de l'immobilité et du mouvement, de la narration et de la sensation corporelle (jusque-là réservée aux voyages oniriques, ceux du sommeil, du phantasme ou de la drogue), le jeu vidéo développe une puissance inédite, celle de la réalité virtuelle. Les plaisirs offerts sont ceux du corps simulé et stimulé, qui ouvre la voie vers l'imaginaire. Le sujet a la potentialité d'explorer tout à la fois son intériorité (psychique et sensorielle) et son extériorité (singulièrement par extension et/ou mutation de son corps). « L'avatar » pose alors la question des limites de soi. Il brouille les frontières de ce que le sujet est et n'est pas, de ce qu'il fait et ne fait pas, tout en soulignant l'indicible enchevêtrement des dimensions matérielles et immatérielles de l'humain (le

---

<sup>509</sup> Dans tous les cas, tant qu'aucun « troisième sexe » n'est reconnu socialement et que la bivalence règne sans partage – et ce, malgré un relatif élargissement des palettes d'identification masculines et féminines.



corps et l'âme), dans une relation au monde qui compte aussi bien des sujets que des objets – et maintenant des personnages virtuels, « habités » en temps réel par d'autres, leurs actions et leurs désirs.

Si la force d'évocation, de simulation, voire d'identification de l'expérience vidéoludique – l'énergie cinétique presque, au sens d'une capacité au voyage –, la rapproche des questions de transe, d'hallucination, donc à la fois de drogue et de « techniques de soi », cette analogie doit aussi compter avec les thématiques de l'accoutumance, de la désocialisation et de la fuite de la réalité et de la perte de soi pour parfaire le « tableau addictif ». La puissance de la réalité virtuelle vidéoludique n'est pas ici niée. La dimension fortement incorporée de l'appréhension de l'expérience du jeu vidéo, de sa maîtrise, du développement d'un goût pour elle et de sa continuation, combinée à la quantité de temps nécessaire à ce processus, autorisent à parler d'accoutumance, au sens de l'acquisition d'une routine qui peut se transformer en « piège ». Quant à la question du lien social, s'il est admis avec Singly<sup>510</sup> que sa « crise » est constitutive de notre époque, et que, d'une part, le lien citoyen n'est pas l'unique à prendre en compte, aux côtés des liens affectif et marchand, et que, d'autre part, la quantité des fils peut équilibrer leur « profondeur », et si y est ajouté le lien « conflictuel », le jeu vidéo apparaît sous un jour nouveau, sous lequel le *tissage* de la toile web semble moins métaphorique qu'au premier abord. Quant aux notions de fuite et de perte, elles s'articulent effectivement à celles de voyage et d'inutilité, non pas dans la direction d'un appauvrissement (anomie ?) social, mais bien dans l'ouverture du champ des supports où vient s'inscrire et se *rejouer* le social.

### **3. LES « DROGUES ET DÉPENDANCES », UN OUTIL DE « DÉLÉGITIMATION » ?**

L'ethnographie des manières de faire et de penser de la culture vidéoludique donne à voir un groupe aux liens serrés, construit avant tout sur le partage d'une culture matérielle spécifique, au degré de technicité élevé et au contenu symbolique vaste et complexe. Elle met en scène essentiellement des jeunes hommes, dont la masculinité (en construction constante) vient se fixer, *via* des « techniques du corps » qui se font

---

<sup>510</sup> SINGLY, *Les uns avec les autres*, op. cit.

« techniques de soi », dans l’ambivalence d’un objet illégitime socialement mais à la pointe de la société de consommation contemporaine : mondialisé, ludique, technologique, communicant, « iconophile ». Ainsi, les enjeux de sa maîtrise relèvent du champ des loisirs mais le dépasse : ils touchent à l’accumulation, à la circulation et à l’usage de ressources stratégiques transférables au plan professionnel, mais aussi identitaire.

Le cadre interprétatif dominant condamne l’objet jeu vidéo, sa pratique, et par effet d’assimilation, ses joueurs, pour les dangers qu’ils présenteraient pour la société (inutilité sociale, voire sape) et pour le sujet (déchéance culturelle, voire abêtissement, déchéance morale, liée au plaisir solitaire en général, au plaisir du *voir* et à celui d’interagir avec une machine en particulier, au spectacle de la représentation de la violence, mais aussi aux risques pour l’intégrité mentale), ainsi que pour l’articulation entre individu et société (« déréalisation » comme déclinaison de la « crise » du lien social).

Du point de vue social, le problème pointé combine improductivité et destructivité. S’agissant d’un loisir, la première accusation semble saugrenue, puisque la nature du jeu vidéo le place d’emblée en dehors de la sphère du travail – et à considérer ce que son industrie, son commerce et son exploitation engendrent en termes d’activités, elle apparaît hasardeuse. De plus, la description ici proposée montre les pratiques de sociabilité qui lui sont associées ainsi que sa dimension socialisante. Mais sa nature de jeu le positionne de façon ambiguë sur le plan du lien social : entre facteur favorisant et élément nuisible – d’autant que le jeu vidéo se pratique aussi bien seul qu’à plusieurs, et que l’intermédiaire du mode réseau brouille les frontières classiques du « ensemble ». En outre, le joueur serait menacé non seulement dans son intégrité physique mais dans son existence d’individu autonome, libre et responsable, en ce qu’il pourrait nourrir à l’égard de sa pratique un amour excessif et le détournant de ses obligations professionnelles et familiales.

Ce cadre interprétatif transparait à l’échelle microsociale au sein des discours de l’entourage (féminin) des joueurs. Plus largement, il semble assimilé par les joueurs eux-mêmes, qui le prennent pour référence même si certains tentent de s’en extraire et d’autres de s’atteler à la tâche de sa redéfinition. Ainsi, « contrairement à ce que laissent entendre nombre de discours publics (...), les individus ne vivent pas la distinction entre le légitime et l’illégitime seulement comme une frontière qui sépare des groupes ou des

classes différentes (...) mais comme une ligne de démarcation qui différencie les divers membres d'un même groupe (...) et comme une ligne de partage entre soi et soi (...), une ligne de clivage qui les traverse intimement de part en part. »<sup>511</sup>.

La légitimité est relative ; elle est aussi évolutive ; elle est surtout construite. A l'époque de l'enquête, la condamnation sociale du jeu vidéo passe par différents ressorts : le point de vue de la Culture, qui le classe invariablement au plus bas de sa hiérarchie des activités de loisirs, combiné aux points de vue de la santé et de la morale, qui trouvent leur zone de jonction dans la problématique des drogues et dépendances. Celle-ci pose les frontières d'une relation jugée excessive ou inadaptée à certains objets, qui sont généralement de surcroît estimés comme intrinsèquement « malsains ». Son application à une pratique est source de stigmatisation.

Dans la réflexion sur la légitimité de l'activité vidéoludique, les drogues et dépendances apparaissent d'abord comme un paradigme, un « discours des possibles » co-produit par des observateurs extérieurs (du monde savant aux médias en passant par les acteurs institutionnels) et retravaillé par les joueurs eux-mêmes en tant que sujets isolés et surtout en tant que groupe(s).

La force de leur rhétorique est de parvenir à déplacer le « problème » de l'objet sur le sujet et réciproquement, et ce justement en brouillant les frontières entre ces deux catégories, l'objet se voyant attribué des capacités dont seul un être animé pourrait faire preuve, et le sujet se voyant dépossédé de ses caractéristiques les plus humaines et réduit au rang d'objet – dans sa relation à sa pratique, qu'il est censé ne pas maîtriser, puis dans sa transformation en objet de connaissance et de soins. Un attachement jugé excessif à une pratique (pour des raisons d'ordre social et moral) glisse vers une interprétation d'ordre sanitaire qui justifierait de réguler l'usage d'un objet estimé « à risque » parce qu'il serait capable de sortir vainqueur d'un rapport de force avec un sujet.

Elle s'intègre dans le cadre du « biopouvoir » foucaldien<sup>512</sup>, dans la mesure où elle se propose de poser des bornes à la normalité et de toucher au savoir sur le corps, et

---

<sup>511</sup> LAHIRE, *La culture des individus*, op. cit., p. 669.

<sup>512</sup> FOUCAULT, *Histoire de la sexualité*, op. cit.

au-delà dans celui de la « biolégitimité », conçue par Didier Fassin comme « forte reconnaissance sociale et politique » de la notion de « santé publique »<sup>513</sup>.

Quoi qu'il en soit, la référence aux drogues et dépendances peut être considérée comme un élément constitutif du cadrage social de la pratique, et envisagé dans ses rapports au plus grand nombre. C'est ce qui est fait avec la figure de l'« accro », qui fonctionne comme une caisse de résonance au discours psychiatrique (altéré par le filtre médiatique), mais également comme condensateur des connotations plus légitimes attachées à l'idée contemporaine de passion. Ses ambivalences permettent d'envisager les drogues et dépendances en tant que « discours de pouvoirs » et « entreprise de morale »<sup>514</sup>, de mesurer les effets de ce cadre d'interprétation sur la pratique des joueurs et leur construction en tant que tels (mécanismes d'identification), et d'envisager les réactions de ces derniers comme renégociation des représentations qui leurs sont associées.

Oscillant entre le modèle de la passion et celui de la pathologie addictive, la figure de « l'accro » aux jeux vidéo interroge la santé, la morale, et plus largement la légitimité des plaisirs. La rhétorique des drogues et dépendances y fonctionne comme instrument de contrôle des corps et de stigmatisation de certaines catégories d'objets, de pratiques et au-delà de sujets. Elle apparaît néanmoins comme une co-construction des personnes concernées autant que de leurs observateurs : l'exemple du jeu vidéo donne à voir à la fois une appropriation des discours dominants porteuse de culpabilité en quelque sorte « autogénératrice » de problèmes liés à la maîtrise de la consommation, et un véritable travail de résistance, par redéfinition des contours d'une image sociale polysémique donc « réversible ».

Ainsi, les quelques années d'observation de la pratique donnent à voir un renforcement de sa légitimité sociale et culturelle, qui relativise le poids du discours sanitaire, ou plus exactement le relègue à un espace du pathologique pensé comme exception et non plus comme caractère intrinsèque du jeu vidéo (au double sens d'objet et de pratique).

Ce n'est pas tant la dépendance en soi qui est condamnée, que la dépendance à un objet illégitime et les formes illégitimes de dépendance à un objet. Autrement dit, ce

---

<sup>513</sup> Didier FASSIN, « Biopouvoir ou biolégitimité ? Splendeurs et misères de la santé publique », in Marie-Christine GRANJON (dir.), *Penser avec Michel Foucault. Théorie critique et pratiques politiques*, Paris, Karthala, coll. « Recherches internationales », 2005, p. 173.

<sup>514</sup> BECKER, *Outsiders*, op. cit.

sont les déviances en termes de « pourvoyance » qui posent problème : chercher « au mauvais endroit » (par exemple sur le net) la satisfaction d'un besoin légitime, comme celui d'entretenir des liens amicaux avec des pairs, exercer un loisir « pour de mauvaises raisons », comme fuir ses contemporains, oublier un chagrin d'amour, bref trouver du réconfort « artificiel » en dehors du contexte thérapeutique – ce qui est assimilé à une pathologie en soi. Ce n'est pas forcément la dépendance qui est condamnée mais la manière de la contenter : plus ou moins légitime.

**- Conclusion -**

**De la légitimité des modes de  
subjectivation**

L'analyse des pauses café-cigarette, dans les sphères privée et publique de la vie quotidienne (CHAPITRE 1), montre que toute consommation, quelle que soit la substance concernée, relève d'une régulation du rapport à l'intime enchâssé par du social. La pratique entre dans l'économie des réseaux de pouvoir qui traversent toutes les strates de la société. La dépendance y apparaît comme une donnée omniprésente et multiforme : elle touche aux routines du corps, aux habitudes mentales comme aux schémas sociaux, autrement dit à tous les ressorts de la subjectivation.

Le « puzzle » de l'ethnographie de la consommation de cannabis (CHAPITRE 2) mène à une hypothèse autour de la consommation (de drogue) comme négociation sociale des règles de gestion des différentes formes de « pouvoirs » associées à toute action sur la matière. Elle fait ressortir le tandem dynamique corps-objet comme la clef des processus de construction des sujets et du social. Son examen des discours et pratiques d'avancée en « carrière » des consommateurs rencontrés souligne l'existence de processus individuels et sociaux de déconstruction et de reconstruction d'un objet en drogue, autrement dit en « objet de pouvoirs ».

L'objet ne saurait faire preuve d'un pouvoir propre : il est agi par des sujets et c'est dans cette action que tout se joue. Dans l'œil de l'ethnologue ou du sociologue, il n'y a pas de « substance active » pas plus que d'objet « acteur » ou « actant »<sup>515</sup>.

---

<sup>515</sup> LATOUR et LEMONNIER, *De la préhistoire aux missiles balistiques*, op. cit. ; LATOUR, *Aramis...*, op. cit.

Toutefois, il est possible – l'étude du jeu vidéo le montre (CHAPITRE 3) – d'envisager qu'il existe des différences de *puissance* entre les objets, au sens « physique » d'un effet issu de la combinaison entre une force et une action. En effet, l'analyse des mécanismes « bio-psycho-sociaux » de la modification des sensations et perceptions du sujet en action sur l'objet, *via* le concept d'« incorporation », amène à s'interroger sur les différences de « potentiel de subjectivation » entre telle et telle pratique.

Enfin, plus qu'une stigmatisation sociale de la dépendance en soi, l'analyse des différentes postures des joueurs de jeu vidéo et leur évolution consécutive à celle de la légitimité de la pratique (CHAPITRE 4) montre plus précisément une condamnation de certaines « pourvoyances »<sup>516</sup> dans certaines circonstances (des « effets de seuil » apparaissent entre pratique solitaire et collective par exemple ou en lien avec le « cycle de vie »).

Pourtant, les différentes approches des objets et de la consommation « revisités » par leur application aux drogues et dépendances – de la sociologie du quotidien à celle de la déviance ou du goût en passant par l'anthropologie économique ou du corps – pointent que toute action sur la matière (et *a fortiori* toute consommation, de « drogue » ou non, induisant une « dépendance » ou non) est action sur soi et sur autrui, donc subjectivation.

### *De la légitimité des modes de subjectivation*

Il n'y a pas de subjectivation *négative en soi*. La culture s'exprime en partie à travers la norme, qui est partage de valeurs, sur le mode du compromis ou sur celui de la domination. Qu'on la respecte ou qu'on l'affronte, qu'on s'y soumette ou qu'on y résiste, la norme est affaire de croyance, au sens large. C'est la société qui s'y *légitime*, à travers ses mécanismes de cohésion culturelle et de régulation sociale<sup>517</sup>. La *croyance* se fait ainsi *morale et politique*.

---

<sup>516</sup> Défini par Albert MEMMI comme « ce qui répond à l'attente du dépendant » [*La dépendance, op. cit.*, p. 29] (rappel).

<sup>517</sup> Bernard LAHIRE écrit : « La notion de légitimité relève fondamentalement d'une sociologie de la croyance et de la domination. On n'est fondé à parler de légitimité culturelle que si, et seulement si, un individu, un groupe ou une communauté croit en l'importance, et même souvent en la supériorité, de certaines activités et de certains biens culturels par rapport à d'autres. » [LAHIRE, *La culture des individus, op. cit.*, p. 47]



La norme est aussi *matérialisation* de valeurs. Elle agit sur les actions : directement sur le corps, dans la production des rapports à la matière ; par le discours sur les objets ou leur consommation ; par la catégorisation des sujets, et au-delà des modes de subjectivation. Elle ne flotte pas dans le monde irréel des idées. Bien au contraire, en visant les objets, elle atteint les corps. En influant l'action, elle touche aux sujets. Ces derniers se trouvent pris dans des réseaux de pouvoirs : ils agissent sur la matière, sur eux-mêmes et sur les autres tout en étant assujettis par d'autres sujets.

La norme est *subjectivante*. Par sa double puissance d'attraction et de contrainte, elle engendre des sujets « normaux », voire « normatifs », mais dans le même mouvement désigne des modes de subjectivation « dysharmoniques ». Parmi ceux-là, le drogué, le dépendant, le délinquant, et plus généralement le *déviant* et le *malade*.

S'ils sont stigmatisés, ils n'en demeurent pas moins *au sein* du social. Leur construction procède d'un produit social<sup>518</sup> et d'une résistance<sup>519</sup>. Dans les discours comme dans l'action, ils sont construits et se construisent en opposition ou en défaillance à un modèle dominant, au mieux un idéal commun. Ce sont eux, relégués à la marge, qui viennent esquisser le centre en retour. Mais leur rapport à la norme ne se réduit pas à cette définition par la négative : eux-mêmes s'y réfèrent<sup>520</sup>. Les normes sont partout, sous de multiples formes. Passer d'une norme à l'autre est un phénomène omniprésent du jeu social, c'est le principe même de la *socialisation*. Partant de là, accuser une catégorie d'objets d'être « désocialisante », par nature ou par usage, ne trouve pas ici sa pertinence.

### *De la construction des normes dans l'action*

En reposant sur l'expérience d'une croyance qui s'appuie sur le partage d'une culture matérielle, la norme se révèle *relative*. L'adhésion à la référence est dépendante de la culture qui encadre l'action. Mais les cultures s'entremêlent et s'actualisent sans cesse. La norme est donc également *évolutive*. Elle est *construite* dans l'action. Les changements d'échelles et la réflexion autour de la notion de légitimité le soulignent. Des conflits de systèmes de référence apparaissent au niveau macrosocial, comme une

---

<sup>518</sup> BECKER, *Outsiders*, op. cit.

<sup>519</sup> « (...) que ces pratiques communes soient socialement traitées dans leurs manifestations les plus extrêmes comme des formes de dérèglement psychique n'infirmes en rien leur caractère de résistance, sociale sinon concertée, à l'ordre réglé. » [préface de Sophie POIROT-DELPECH, in RAINEAU, *L'utopie de la monnaie immatérielle*, op. cit., p. 12].

<sup>520</sup> BECKER, *Outsiders*, op. cit.

lutte de pouvoirs entre groupes et discours concurrents, dominants et dominés. Ces rapports de force se retrouvent à l'échelle microsociale, où les enjeux de pouvoirs prennent plus clairement la double forme de capacité et de domination, sans pour autant s'y réduire. Ils touchent les sujets, les séparent et les rassemblent.

Les comportements observés, mêmes « déviants », font preuve d'une part de conformité. Certaines normes exercent une influence par l'« ampleur » et l'ancrage de leur culture. Leurs contenus s'appliquent quasiment à la société toute entière. C'est le cas de celles régissant la consommation du café et du tabac. D'autres, plus locales, « vivent » en offrant une alternative aux valeurs dominantes, tout en s'en accommodant. C'est le cas de la consommation de cannabis, qui ne peut plus être considérée comme une sous-culture. D'autres, enfin, comme celles en cours dans le monde du jeu vidéo, oscillent entre la conformité la plus « totale » et une résistance ambiguë, celle du jeu. La plupart – et ce quelle que soit leur échelle – répondent également aux normes sociales les plus partagées, qui promeuvent la *santé*, l'*autonomie*, mais aussi la *performance* et le *marché*. Le feuilletage normatif est palpable.

C'est un des mécanismes de co-construction du social et des sujets. Le réseau de pouvoirs, qu'il émerge du groupe de pairs ou de la société au sens large, fournit un cadre (interprétatif) à la pratique. Il touche à la morale et au politique.

Le *savoir* est au cœur de ces enjeux. Il est pour le sujet un outil stratégique de progression dans la consommation et surtout sa régulation. Il se présente sous formes de codes sociaux, de connaissances théoriques et de savoir-faire techniques, de mémoire collective mais aussi d'expériences personnelles. Son partage fait culture. Il passe par l'action sur la matière et s'inscrit dans les *corps*.

### *De la culture comme partage « par corps »*

La norme, prise comme partage (équitable ou non) d'une culture, fonctionne en deçà et au-delà du langage. Elle se construit dans l'action et dans l'interaction. Elle s'apprend « par corps »<sup>521</sup>, dans la répétition que scandent les rythmes du quotidien et leur « routinisation »<sup>522</sup>. Elle s'inscrit dans les sujets et y trouve son actualisation, au double sens d'une mise en action et d'une mise à jour. Car la norme étant pouvoir –

---

<sup>521</sup> FAURE, *Apprendre par corps*, op. cit. ; WACQUANT, *Corps et âme*, op. cit.

<sup>522</sup> GIDDENS, *La constitution de la société*, op. cit. ; KAUFMANN, *Le cœur à l'ouvrage*, op. cit. ; Ego, op. cit..

réseau infini d'actions sur des actions – elle est domination *et* résistance, contrainte *et* création, sujétion *et* construction de soi.

Le pouvoir se fait ainsi subjectivation. Mais la multiplicité des manières d'agir et des registres d'interprétations sont facteurs de créativité et d'innovation. L'enjeu n'est pas tant de définir le rapport à la norme des sujets que de souligner l'originalité de leurs modes de subjectivation (les lignes de clivage en termes de légitimité culturelle se font intra-individuelles<sup>523</sup>). Si la spécificité culturelle des univers « visités » lors de cette thèse est incontestable, les mécanismes qui les gouvernent s'incluent dans l'ensemble plus vaste des rapports à la matière, aux objets, aux corps et aux sujets, et du coup à l'espace et au temps, à soi et à autrui. Au même titre que toute culture matérielle, les drogues et dépendances apparaissent comme vecteurs de socialisation, au sens d'une tension entre structuration par le social et individualisation. Elles offrent des *modes de subjectivation originaux*, dont la stigmatisation éventuelle n'obère pas la nature partagée de leur fonctionnement, par essence productrice.

### *De la relativité des discours dominants*

La *légitimité* relève de la norme. Elle varie dans l'espace (distances géographiques, sociales et culturelles) et dans le temps. Elle touche les objets et se propage aux usages et aux discours, puis aux modes de subjectivation et enfin aux sujets. Penser une catégorie d'objets comme « toxiques », par nature ou par usage, revient à penser des sujets comme « déviants » et non plus seulement comme « malades »<sup>524</sup>. Ce phénomène trouve son sens dans un paradigme où le social et le sanitaire se confondent. C'est de « biolégitimité » dont parle Didier Fassin<sup>525</sup>. La santé (« santé publique », « santé mentale ») y apparaît comme le modèle de référence dominant. Elle légitime et délégitime dans le même temps : elle légitime un *discours*, qui délégitime des *pratiques* et des *croyances*.

---

<sup>523</sup> LAHIRE, *La culture des individus*, op. cit. ; CANDAU, *Mémoire et expériences olfactives*, op. cit.

<sup>524</sup> *Ethnologie Française* : Des poisons : nature ambiguë, op. cit.

<sup>525</sup> Pour Didier FASSIN, « La biolégitimité, entendue comme la reconnaissance politique du corps et de sa souffrance par la société, brouille ainsi non seulement la frontière entre le physique et le psychique, mais également entre le sanitaire et le social. Nulle part elle ne s'exprime avec autant de clarté que là où, précisément, on a affaire à des catégories illégitimes » [« Biopouvoir ou biolégitimité ?... », op. cit., p. 180]. Des liens peuvent se faire avec les travaux d'Alain EHRENBURG qui analyse, au travers l'« individu incertain » notamment, les dispositifs chimiques et techniques d'augmentation de soi, qui renouvellent les subjectivités et bouleversent les frontières entre l'intime, le public et le privé [*L'individu incertain*, op. cit.].

La *santé* entre ainsi en politique en prenant le pas sur le modèle répressif classique et en s'imposant comme idéal de subjectivation<sup>526</sup>. De savoir, elle se fait pouvoir et vise autant les corps que les esprits. Elle concerne la maladie, mais la dépasse en s'étendant au bien-être, voire à l'« être-en-société », quand il s'agit de rester dans la juste mesure aux choses et à la bonne distance aux autres.

Cette dynamique rejoint celle de la subjectivation, de la construction réciproque du pouvoir et des sujets, du social et de l'« individu », entendu comme idéal de subjectivation moderne. L'injonction est aussi contradictoire que fondatrice : « pour faire société, soit un individu ! ».

Que cette double exigence prétende transcender l'opposition entre individu et société ne l'empêche pas d'apparaître comme la formulation d'un réseau de pouvoirs complexe. Au-delà des mécanismes de domination / résistance et de partage / différenciation qui le font fonctionner, ce dernier se fonde sur une multiplicité de dépendances : les fils plus ou moins forts et plus ou moins nombreux qui lient un sujet à d'autres sujets en passant par les actions sur les objets. Pourtant, elle se cristallise dans un discours de l'autonomie et de la performance qui implique le soin du corps et la maîtrise du rapport aux objets, bref le contrôle et l'épanouissement dans la consommation, mais aussi le souci de soi et l'*équilibre* dans les relations à autrui.

### *De la consommation comme création de sens*

La *consommation* apparaît alors comme socle de subjectivation. La consommation peut s'entendre au sens spécifique de forme culturelle contemporaine, celle d'une société moderne dont les systèmes d'approvisionnement se fondent sur la notion de marchandise. Mais elle prend un sens plus large, celle d'une action sur la culture matérielle. Celle-ci est produite, distribuée, échangée, puis consommée au sens strict d'une « consommation » qui laisse derrière elle des déchets – qui à leur tour suivent un itinéraire dont le moteur est l'action des sujets sur la matière, sur eux-mêmes et sur autrui, dans un processus universel de *co-construction* des objets et des sujets.

La construction des normes, des déviations et des différentes sphères de légitimités opèrent par inclusion-exclusion, par catégorisation autant des objets que des sujets et des modes de subjectivation.

---

<sup>526</sup> Michel FOUCAULT, *Surveiller et punir*, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1993.

La *catégorisation* est action autant que discours sur l'action. Les deux notions s'imbriquent intimement selon des modalités propres à chaque situation.

Elles peuvent se confondre comme c'est le cas lorsqu'un discours est *performatif*. La loi en est l'illustration la plus « dure », même si elle apparaît comme une norme parmi d'autres et que sa négociation est possible. Quand le dire est un faire, la norme est un discours de pouvoirs.

C'est le cas également dans les phénomènes de *ritualisation*, donnée par l'ethnologie comme interprétation classique de la construction du sens dans le rapport aux objets. La morphologie de l'action et son « efficacité symbolique » en font une autre forme de discours performatif, dans une acception ici large de « discours », qui autorise un langage de l'action en pensant les objets comme système de communication. En tant que mécanisme de reproduction et de différenciation sociale, la ritualisation est elle aussi partage d'expériences singulières, donc culture : elle subjective.

Mais le plus souvent, pratiques corporelles et pratiques langagières s'articulent moins formellement. Elles peuvent s'accompagner, se rythmer, mais aussi se soutenir ou se justifier. Elles s'entremêlent dans des dispositifs producteurs d'un sens plus ou moins « matériel » et plus ou moins « symbolique ». C'est l'univers à la fois morne et un peu bariolé des habitudes<sup>527</sup> et des routines<sup>528</sup>, qui reposent sur un double mouvement de création et d'intériorisation du sens (normes, valeurs, imaginaire, représentations, opinions) dans la répétition de l'action.

La notion d'« incorporation »<sup>529</sup>, telle qu'elle est entendue et discutée par les membres du groupe *Matière à Penser* (en tant que « mise en objets » du sujet) permet d'appréhender les formes indicibles, voire *impensées*, des actions sur les objets et leurs usages dans la vie quotidienne. La notion de « techniques globales du corps »<sup>530</sup>, élaborée par Jean-François Bayart, la complète. Toutes deux partent du même concept maussien de « techniques du corps ». La première est une clef de compréhension des mécanismes de construction du sujet *agissant* et *connaissant* – parfois « physiquement » – dans son rapport à la matière inerte. La seconde s'attache à en définir les contours

---

<sup>527</sup> KAUFMANN, *Le cœur à l'ouvrage*, op. cit. ; *Ego*, op. cit.

<sup>528</sup> GIDDENS, *La constitution de la société*, op. cit.

<sup>529</sup> ROSSELIN, « Incorporation », op. cit. ; WARNIER, *Construire la culture matérielle*, op. cit. ; KAUFMANN, *Ego*, op. cit.

<sup>530</sup> « (...) la globalisation, appréhendée en tant qu'expérience historique de la subjectivation, s'est largement confondue, depuis deux siècles, avec l'expansion de la marchandise, et, doit-on ajouter maintenant, avec la diffusion des techniques du corps que celle-ci induit » [BAYART, *Le gouvernement du monde*, op. cit., p. 32].

spécifiques à une société de consommation mondialisée et individualisée, aux filières de production et de distribution (autrement dit d'approvisionnement) structurées à l'échelle internationale.

### *De la culture matérielle comme subjectivation*

Elles révèlent une *subjectivation* dans et par l'action sur la culture matérielle. La construction du sens dans le rapport aux objets peut ainsi faire l'économie du symbolique : une partie de sa production échappe à la conscience réflexive et *a fortiori* au discours.

Toute *action* est subjectivation. L'assertion demeure, quelle que soit la culture matérielle – et son degré de légitimité sociale. C'est, il me semble, le principe fondateur de l'ethnologie et l'objet de recherche de la discipline anthropologique.

## **Références bibliographiques**

- ADÈS Jean et LEJOYEUX Michel, *Encore plus ! Jeu, sexe, travail, argent*, Paris, Editions Odile Jacob, 2001.
- AÏACH Pierre et DELANÖÉ Daniel (dir.), *L'ère de la médicalisation. Ecce homo sanitas*, Paris, Anthropos, 1998.
- AKRICH Madeleine et BOULLIER Dominique, « Le mode d'emploi, genèse, forme et usage », in *Savoir faire et pouvoir transmettre*, Cahier de la Mission du Patrimoine Ethnologique n°6, Paris, MSH, coll. « Ethnologie de la France », 1991, pp. 113-131.
- APPADURAI Arjun (dir.), *The social life of things. Commodities in cultural perspective*, Cambridge, Cambridge University Press, 1986.
- *Modernity at large. Cultural dimensions of globalization*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1996.
- AQUATIAS Sylvain, « Cannabis : du produit aux usages. Fumeurs de haschich dans des cités de la banlieue parisienne », *Sociétés Contemporaines* n°36, 1999, pp. 53-66.
- AQUATIAS Sylvain et KHEDIM Hamed, « Barres, blocs et barrettes », *Revue documentaire Toxibase*, vol. 4, 1995, pp. 14-18.
- AQUATIAS Sylvain, KHEDIM Hamed, MURARD Numa et GUENFOUD Karima, *L'usage dur des drogues douces. Recherche sur la consommation de cannabis dans la banlieue parisienne*, GRASS-CNRS, 1997.
- AQUATIAS Sylvain, MAILLARD Isabelle et ZORMAN Michel, *Faut-il avoir peur du haschich ? Entre diabolisation et banalisation. Les vrais dangers pour les jeunes*, Paris, Syros, 1999.
- Autrement* n°149 : Manger magique. Aliments sorciers, croyances comestibles (dir. Claude FISCHLER), novembre 1994.
- Autrement* n°197 : La fièvre du dopage. Du corps sportif à l'âme du sport (dir. Françoise SIRI), octobre 2000.
- BACHMANN Christian et COPPEL Anne, *Le dragon domestique. Deux siècles de relations étranges entre l'Occident et la drogue*, Paris, Albin Michel, 1989.



- BAEZA Matthieu, LEROUX Céline, ROUSTAN Mélanie, VINCENT Stéphanie, VOICILA Dora, « Sentir, ressentir, classer : de l'intime au social, l'économie des odeurs au quotidien », in Laure CIOSI-HOUCHE et Magali PIERRE (dir.) *Le corps sens dessus dessous. Regards des sciences sociales sur le corps*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers Sciences Humaines et Sociales », série « Consommations & Sociétés », 2004.
- BARLEY Nigel, *L'anthropologie n'est pas un sport dangereux*, Paris, Editions Payot & Rivages, coll. « Petite Bibliothèque Payot/Voyageurs », 2001 [1997].
- BARRAL Etienne, *Otaku. Les enfants du virtuel*, Paris, Denoël, 1999.
- BARTHES Roland, *Mythologies*, Paris, Le Seuil, 1957.
- BATAILLE Georges, *La part maudite. Essai d'économie générale. La consommation*, Paris, Minuit, 1949.
- BAUDRILLARD Jean, *Le système des objets*, Paris, Gallimard, 1968.
- *Pour une critique de l'économie politique du signe*, Paris, Gallimard, 1972.
  - *Simulacres et simulation*, Paris, Éditions Galilée, 1981.
- BAYART Jean-François, *Le gouvernement du monde. Une critique politique de la globalisation*, Paris, Fayard, 2004.
- BAYART Jean-François et WARNIER Jean-Pierre (dir.), *Matière à Politique. Le pouvoir, les corps et les choses*, Paris, Karthala, coll. « Recherches internationales », 2004.
- BECKER Howard S., *Outsiders. Etudes de Sociologie de la déviance*, Paris, Métailié, 1985 [1963].
- BESSY Christian et CHATEAURAYNAUD Francis, « Les ressorts de l'expertise. Epreuves d'authenticité et engagement des corps », *Raisons pratiques* n°4: Les objets dans l'action. De la maison au laboratoire (dir. Bernard CONEIN, Nicolas DODIER et Laurent THÉVENOT), Paris, EHESS, 1993.
- BOISSIN Olivier et TROMPETTE Pascale, « Entre les vivants et les morts : les pompes funèbres aux portes du marché », *Sociologie du Travail*, n°3, vol. 42, 2000.

- BOLTANSKI Luc et THÉVENOT Laurent, *De la justification. Les économies de la grandeur*, Paris, Gallimard, 1991.
- BOUJOT Corinne, « Pour une ethnologie des poisons », *Ethnologie Française* XXXIV/3 : Des poisons : nature ambiguë (dir. Corinne BOUJOT), 2004, pp. 389-296.
- BOURDIEU Pierre, *La distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Minuit, coll. « Le sens commun », 1979.
- *Le sens pratique*, Paris, Minuit, 1980.
- BOURDIEU Pierre et PASSERON Jean-Claude, *Les héritiers. Les étudiants et la culture*, Paris, Minuit, coll. « Le sens commun », 1964.
- *La reproduction. Eléments d'une théorie du système d'enseignement*, Paris, Minuit, coll. « Le sens commun », 1970.
- BOZON Michel et LEMEL Yannick, « Les petits profits du travail salarié. Moments, produits et plaisir dérobés », *Revue française de sociologie*, XXX, 1989, pp. 101-127.
- BOZONNET Jean-Paul, « L'hôte mythique du foyer : publicité et motivations pour la micro-informatique domestique », *Terrain* n°12 : Du congélateur au déménagement. Pratiques de consommation familiale, avril 1989, pp. 27-39.
- BRAUDEL Fernand, *Civilisation matérielle, économie et capitalisme., XVe-XVIIIe siècle*, Paris, Armand Colin, 1979.
- BRETON Philippe, *La tribu informatique. Enquête sur une passion moderne*, Paris, Métailié, 1990.
- *A l'image de l'Homme. Du golem aux créatures virtuelles*, Paris, Le Seuil, 1995.
- BROMBERGER Christian (dir.), *Passions ordinaires. Du match de football au concours de dictée*, Paris, Bayard, coll. « Société », 1998.
- BROMBERGER Christian (dir.), *Passions ordinaires. Du match de football au concours de dictée*, Paris, Hachette Littérature, coll. « Pluriel », 2002.
- BROMBERGER Christian (avec la collaboration de Alain HAYOT et Jean-Marc MARIOTTINI), *Le match de football. Ethnologie d'une passion partisane à*

- Marseille, Naples et Turin*, Paris, MSH, coll. « Ethnologie de la France / Regards sur l'Europe », 1995.
- BROMBERGER Christian et CHEVALLIER Denis (dir.), *Carrières d'objets. Innovations et relances*, Cahier de la Mission du Patrimoine Ethnologique n°13, Paris, MSH, coll. « Ethnologie de la France », 1999.
- BROMBERGER Christian et MOREL Alain (dir.), *Limites floues, frontières vives. Des variations culturelles en France et en Europe*, Paris, MSH, Mission du patrimoine ethnologique, coll. « Ethnologie de la France », Cahier de la Mission du Patrimoine Ethnologique n°17, 2001.
- CADOZ Claude, *Les réalités virtuelles*, Paris, Flammarion, coll. « Dominos », 1994.
- Cahiers du genre* n°37 : Loin des mégalofoles. Couples et travail indépendant (dir. Dominique JACQUES-JOUVENOT et Pierre TRIPIER), 2004.
- CAILLOIS Roger, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1950.
- CANDAU Joël, *Mémoire et expériences olfactives. Anthropologie d'un savoir-faire sensoriel*, Paris, PUF, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 2000.
- CASTEL Robert, « L'individu problématique », in François DE SINGLY (dir.), *Etre soi parmi les autres. Famille et individualisation. Tome 1*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 2001, pp. 15-21.
- CERTEAU (DE) Michel, *L'invention du quotidien*, Tome I, *Arts de faire*, Paris, UGE, 1980.
- CHALAND Karine, « Pour un usage sociologique de la double généalogie philosophique de l'individualisme », in François DE SINGLY (dir.), *Etre soi d'un âge à l'autre. Famille et individualisation. Tome 2*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 2001, pp 31-43.
- CHAMBAT Pierre (dir.), *Modes de consommation. Mesure et démesure*, Paris, Descartes, coll. « Université d'été », 1992.
- CHAOUHI Kamal, *Le narguilé. Anthropologie d'un mode d'usage de drogues douces*, Paris, L'Harmattan, 1997.
- CHATELET Noëlle, *Le corps à corps culinaire*, Paris, Seuil, coll. « Philosophie générale », 1998.

- CHOISEUL-PRASLIN (DE) Charles-Henri, *La Drogue, une économie dynamisée par la répression*, Paris, Editions du CNRS, 1991.
- CHOLLET-PRZEDNOWED Emmanuelle, *Cannabis : le dossier*, Paris, Gallimard, coll. « Folio Actuel », 2003.
- CHOUVY Pierre-Arnaud et LANIEL Laurent, « De la géopolitique des drogues illicites », *Hérodote* n°112 : Géopolitique des drogues illicites, 1<sup>er</sup> trimestre 2004.
- CICCHELLI Vincenzo, *La construction de l'autonomie. Parents et jeunes adultes face aux études*, Paris, PUF, coll. « Sciences sociales et sociétés », 2001.
- CLAIS Jean-Baptiste, *La « patrimonialisation » des jeux vidéo et de l'informatique*, DEA Cultures et comportements sociaux, Université Paris 5 (dir. Pr. Dominique DESJEUX), 2004.
- CLAIS Jean-Baptiste et ROUSTAN Mélanie, « "Les jeux vidéo, c'est physique !" Réalité virtuelle et engagement du corps dans la pratique vidéoludique », in Mélanie ROUSTAN (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers sciences sociales et humaines », série « Consommations et sociétés », 2003.
- CLARKE Alison J., *Tupperware : the promise of plastic in 1950s America*, Smithsonian Institution Press, 1999.
- COCHOY Franck, « De l'embarras du choix au conditionnement du marché. Vers une socio-économie de la décision », *Cahiers Internationaux de Sociologie*, n°106, 1999, pp. 145-173.
- *Sociologie du packaging ou l'âne de Buridan face au marché*, Paris, PUF, 2002.
- COIFFET Philippe, *Mondes imaginaires. Les arcanes de la réalité virtuelle*, Paris, Hermès, 1995.
- CONORD Sylvaine, « La photographie comme méthodologie appliquée à l'étude des bars », in Dominique DESJEUX, Magdalena JARVIN et Sophie TAPONIER (dir.), *Regards anthropologiques sur les bars de nuit. Espaces et sociabilités*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers Sciences Humaines et Sociales », 1999.

- COPPEL Anne, « Consommation : les paradis artificiels sont-ils éternels ? », in Guy DELBREL, *Géopolitique de la drogue*, CEID, Paris, La découverte, coll. « Documents », 1991.
- CORBIN Alain, *Le miasme et la jonquille. L'odorat et l'imaginaire social XVIII<sup>e</sup>-XIX<sup>e</sup> siècles*, Paris, Aubier Montaigne, 1982.
- CORCUFF Philippe, *Les nouvelles sociologies. Constructions de la réalité sociale*, Paris, Nathan, coll. « 128 », 2004.
- CRAIPEAU Sylvie et LEGOUT Marie-Christine, « La sociabilité mise en scène, entre réel et imaginaire », in Mélanie ROUSTAN (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers sciences sociales et humaines », série « Consommations et sociétés », 2003, *op. cit.*
- CROZIER Michel et FRIEDBERG Erhard, *L'acteur et le système. Les contraintes de l'action collective*, Paris, Seuil, coll. « Sociologie politique », 1977.
- CUCHE Denys, *La notion de culture dans les sciences sociales*, Paris, La découverte, coll. « Repères », 1996.
- DANESI Marcel, *Of cigarettes, high heels, and other interesting things. An introduction to semiotics*, New York, St Martin's Press, coll. « Semaphores and Signs », 1999.
- DARMON Muriel, *Devenir anorexique. Une approche sociologique*, Paris, La Découverte, coll. « Textes à l'appui / laboratoire des sciences sociales », 2003.
- DE KOENIGSWARTER Heini Martiskainen, « Note de lecture : *The social life of things* », in *UTINAM* n° 24, 1997, p. 239-258.
- DE MUNCK Jean, « La consommation de drogues dans le conflit des normes » in *Communications* n° 62 : Vivre avec les drogues (dir. Alain EHRENBURG), 1996.
- DESJEUX Dominique, *Les Sciences sociales*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? », 2004.
- DESJEUX Dominique, MONJARET Anne et TAPONIER Sophie, *Quand les Français déménagent. Circulation des objets domestiques et rituels de mobilité dans la vie quotidienne en France*, Paris, PUF, coll. « Sciences sociales et sociétés », 1998.
- DESJEUX Dominique, JARVIN Magdalena et TAPONIER Sophie (dir.), *Regards anthropologiques sur les bars de nuit. Espaces et sociabilités*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers Sciences Humaines et Sociales », 1999.

- DETREZ Christine, *La construction sociale du corps*, Paris, Seuil, coll. « Points Essais », 2002.
- Développement culturel* n°139 : La création de jeux vidéo en France en 2001, Ministère de la Culture et de la Communication, 2002.
- DEVISMES Philippe, *Packaging, mode d'emploi : de la conception à la distribution*, Paris, Dunod, 2000.
- DIASIO Nicoletta, « L'enfant gourmand, entre dextérité et infortune », in Nicoletta DIASIO (dir.) *Au palais de Dame Tartine. Regards européens sur la consommation enfantine*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers sciences sociales et humaines », série « Consommations et sociétés », 2004.
- DONNAT Olivier, *Les pratiques culturelles des Français. Enquête 1997*, Paris, La Documentation française, 1998
- « Les univers culturels des Français », *Sociologie et sociétés*, vol. XXXVI, n°1, printemps 2004, pp. 87-103.
- DOUGLAS Mary, *De la souillure. Essai sur le notions de pollution et de tabou*, Paris, Maspero, 1971 (trad. de l'anglais *Pollution and Danger*, 1966).
- Drogues et dépendances. Indicateurs et tendances 2002*, Paris, OFDT (Observatoire française des drogues et des toxicomanies), 2002.
- Drogues : savoir plus, risquer moins. Drogues et dépendances, le livre d'information*, édité par la Mission interministérielle de lutte contre la drogue et la toxicomanie (MILDT) et l'institut national de prévention et d'éducation pour la santé (INPES), 1999.
- DUBAR Claude, *La socialisation. Construction des identités sociales et professionnelles*, Paris, Armand Colin, coll. « U. Sociologie », 1998.
- DUBET François, « Les deux drogues », in EHRENBURG Alain et MIGNON Patrick (dir.), *Drogues, politique et société*, Paris, Le Monde / Descartes, 1992.
- DUDOUE François-Xavier, « De la régulation à la répression des drogues. Une politique publique internationale », *Les cahiers de la sécurité intérieure*, n° 52, 2<sup>ème</sup> trimestre 2003.
- DUMAZEDIER Joffre, *Révolution culturelle du temps libre. 1968-1988*, Paris, Méridiens-Klincksieck, coll. « Société », 1988.

- DUPREZ Dominique et KOKOREFF Michel, « La drogue comme travail – des carrières illicites dans les territoires de la désaffiliation », in Claude FAUGERON (dir.) *Les drogues en France : politiques, marchés, usages*, Actes du colloque du groupement de recherche *Psychotropes, politique, société*, Genève, Georg, 1999, pp. 137-150.
- *Les mondes de la drogue*, Paris, Odile Jacob, 2000.
- DUPREZ Dominique, KOKOREFF Michel et WEINBERGER Monique, *Carrières, territoires et filières pénales. Pour une sociologie comparée des trafics de drogues (Hauts-de-Seine, Nord, Seine-Saint-Denis)*, Observatoire Français des Drogues et des Toxicomanies, 2001.
- DURET Pascal, *Les jeunes et l'identité masculine*, Paris, PUF, coll. « sociologie d'aujourd'hui », 1999.
- DUVAL Maurice, « Terrain glissant », *Journal des anthropologues* n°29-30 : L'ethnologue et son terrain, 1987.
- DUVIGNAUD Jean, *La genèse des passions dans la vie sociale*, Paris, PUF, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 1990. CABALLERO Francis et BISIQU Yann, *Droit de la drogue*, Paris, Dalloz, 2000 [1989].
- ECHARD Nicole, « Terrain miné », *Journal des anthropologues* n°50-51 : Ethique professionnelle et expérience de terrain, 1993.
- EHRENBURG Alain (dir), *Individus sous influence. Drogues, alcools, médicaments psychotropes*, Paris, Esprit / Seuil, 1991.
- *Le culte de la performance*, Paris, Calmann-Lévy, coll. « Essai société », 1991.
- « Un monde de funambule », in Alain EHRENBURG (dir.), *Individus sous influence. Drogues, alcools, médicaments psychotropes*, Paris, Esprit / Seuil, 1991.
- *L'individu incertain*, Paris, Calmann-Lévy, coll. « Essai société », 1995.
- (dir.), *Drogues et médicaments psychotropes. Le trouble des frontières*, Paris, Esprit / Seuil, 1998.

- EHRENBERG Alain et MIGNON Patrick (dir.), *Drogues, politique et société*, Paris, Le Monde / Descartes, 1992.
- ELIAS Norbert, *La civilisation des mœurs*, Paris, Calmann-Lévy, 1973 [1969].
- *La dynamique de l'Occident*, Paris, Calmann-Lévy, coll. « Presse Pocket », 1975.
  - *La société des individus*, Paris, Fayard, 1991.
- Ethnologie Française*, 1996/1 : Culture matérielle et modernité (dir. Martine SEGALIN et Christian BROMBERGER).
- Ethnologie Française*, 1996/2 : La ritualisation du quotidien (dir. Claude RIVIÈRE).
- Ethnologie Française* 1998/4 : Les cadeaux : à quel prix ? (dir. Anne MONJARET et Sophie CHEVALIER).
- Ethnologie Française* 2001/1 : Terrains minés en ethnologie.
- Ethnologie Française* 2004/3 : Des poisons : nature ambiguë (dir. Corinne BOUJOT).
- FAINZANG Sylvie, *Médicaments et société. Le médicament, le médecin et l'ordonnance*, Paris, PUF, coll. « Ethnologies », 2001.
- FASSIN Didier, « Biopouvoir ou biolégitimité ? Splendeurs et misères de la santé publique », in Marie-Christine GRANJON (dir.), *Penser avec Michel Foucault. Théorie critique et pratiques politiques*, Paris, Karthala, coll. « Recherches internationales », 2005, pp. 161-181.
- FATELA Joao, *Drogue, micro-économie et pratiques urbaines en France*, Strasbourg, Groupe Pompidou, 1992.
- FAUGERON Claude et KOKOREFF Michel, « Les pratiques sociales des drogues : éléments pour une mise en perspective des recherches en France », *Sociétés Contemporaines* n°36, 1999, pp. 5-17.
- (dir.), *Société avec drogues. Enjeux et limites*, Paris, Eres, coll. « Trajets », 2002.
- FAURE Sylvia, *Apprendre par corps. Socio-anthropologie des techniques de danse*, Paris, La Dispute, 2000.
- FINE Ben et LEOPOLD Ellen, *World of consumption*, London, Routledge, 1993.



FISCHLER Claude, *L'omnivore. Le goût, la cuisine et les corps*, Paris, Odile Jacob, coll. « Points », 1990.

– « Obèses malins, obèses bénins », *Autrement* n°128 : Le Mangeur. Menus, Mots et Maux, 1993.

FLANAGAN Mary, « Une maison de poupée virtuelle capitaliste ? *The Sims* : domesticité, consommation et féminité », in Mélanie ROUSTAN (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers sciences sociales et humaines », série « Consommations et sociétés », 2003.

FLICHY Patrice, *L'innovation technique*, Paris, La Découverte, 1995.

– *L'imaginaire d'Internet*, Paris, La Découverte, coll. « Sciences et société », 2001.

FLUSSER Vilem, *Choses et non-choses. Esquisses phénoménologiques*, Paris, Editions Jacqueline Chambon, coll. « Rayon Philo », 1996.

FOUCAULT Michel, *Histoire de la sexualité, vol. I, La volonté de savoir*, Paris, Gallimard, 1976.

– *L'usage des plaisirs*, Paris, Gallimard, 1984.

– *Surveiller et punir*, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1993.

– *Dits et écrits, tome I : 1954-1988*, Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 2001.

– *Dits et écrits, tome II : 1976-1988*, Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 2001.

GANDOULOU Justin-Daniel, *Dandies à Bacongo. Le culte de l'élégance dans la société congolaise contemporaine*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 1989.

GARABUAU Isabelle, « Automobile et authentification : l'exemple de brochures publicitaires », in WARNIER Jean-Pierre et ROSSELIN Céline (dir.), *Authentifier la marchandise. Anthropologie critique de la quête d'authenticité*, Paris, L'Harmattan, 1996, pp. 97-126.

- GARABUAU-MOUSSAOUI Isabelle, *Cuisine et indépendances. Jeunesse et alimentation*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques Sociales », 2002.
- GARABUAU-MOUSSAOUI Isabelle et DESJEUX Dominique (dir.), *Objet banal, objet social. Les objets quotidiens comme révélateurs des relations sociales*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers Sciences Humaines et Sociales », 2000.
- GENVO Sébastien, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2003.
- GEERTZ Clifford, *The interpretation of cultures*, Basic Books, 1973.
- « The bazaar economy : information and search in peasant marketing », in *The sociology of economic life*, Mark GRANOVETTER et Richard SWEDBERG (dir.), Boulder et Oxford, Westview press, 1992, pp. 225-32.
- GIDDENS Anthony, *La constitution de la société. Eléments de la théorie de la structuration*, Paris, PUF, coll. « Sociologies », 1987.
- GOFFMAN Ervin, *Asiles*, Paris, Minuit, 1968.
- *Les rites d'interaction*, Paris, Minuit, coll. « Le sens commun », 1974.
  - *Stigmaté*, Paris, Minuit, 1975.
- GREENFIELD Patricia, « Les jeux vidéo comme instruments de socialisation cognitive », *Réseaux* n°67 : *Les jeux vidéo*, sept./oct. 1994, pp. 33-56.
- « Du rôle des jeux vidéo dans l'évolution des compétences cognitives... », *MédiaMorphoses* n°3 : *Qui a encore peur des jeux vidéo ?* (dir. Geneviève JACQUINOT-DELAUNAY), 2001.
- HALL Oswald, « The stages of the medical career », *American Journal of Sociology*, LIII, march 1948, pp. 243-253.
- HAUDRICOURT André-Georges, « La technologie culturelle : essai de méthodologie », in Jean Poirier (dir.), *Ethnologie générale*, Paris, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade, 1968.
- HEINICH Nathalie, *Les ambivalences de l'émancipation féminine*, Paris, Albin Michel, 2003.

- HENNION Antoine, *Une sociologie de la médiation*, Paris, Métailié, coll. « Leçons de choses », 1999.
- HENNION Antoine, MAISONNEUVE Sophie et GOMART Emilie, *Figures de l'amateur. Formes, objets, pratiques de l'amour de la musique aujourd'hui*, Paris, La Documentation Française, coll. « Questions de culture », 2000.
- HOLTZ-BONNEAU Françoise, *L'image et l'ordinateur*, Paris, Aubier / Institut National de la communication audiovisuelle, 1986.
- HUGUES Everett C., *Men and their work*, New York, The Free Press of Glencoe, 1958.
- HUIZINGA Johan, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, coll. « Essais », 1951.
- HUXLEY Aldous, *Les portes de la perception*, Paris, Rocher, 1954.
- Images & TIC. Eduquer à l'image à l'heure du multimédia*, journée d'études, 20 novembre 2002, Ministère de la Culture et de la Communication, Paris, Forum des Images.
- INGOLD François-Rodolphe et TOUSSIRT Mohammed, *Le cannabis en France*, Paris, Anthropos, 1998.
- INGOLD François-Rodolphe, TOUSSIRT Mohammed, GOLDFARB Marianne, *Etudes de l'économie souterraine de la drogue : le cas de Paris*, IREP, 1995.
- International Game Cultures Conference*, organised by The university of the West of England, Bristol, 29 juin-1er juillet 2001.
- Internet, jeu, socialisation*, journées d'étude, 5-6 décembre 2002, Paris, Groupe des Ecoles de Télécommunications.
- JARVIN Magdalena, *La sociabilité amicale nocturne comme espace de construction identitaire. Etude comparative de jeunes adultes vivant à Stockholm et à Paris*, thèse de doctorat de sociologie, Université Paris 5 (dir. Pr. Dominique DESJEUX), 2004.
- JEANJEAN Agnès, « Ce qui du travail se noue au café », in *Socio-Anthropologie* n°15 : Boire, 2004, pp. 47-65.

*Jeux vidéo : cultures et patrimoines*, journée d'études organisée le 15 novembre 2002 par la direction des collections du département de l'Audiovisuel de la Bibliothèque Nationale de France.

JOUBERT Michel, « Les rapports sociaux de trafic sur les marchés des drogues », *Revue documentaire Toxibase*, vol. 4, 1995, pp. 8-13.

*Jouet Mag ! Le mensuel d'informations sur les jeux et les jouets* n°18 : Le jeu vidéo (dir. Karine VANDROUX), 2002. <http://www.musee-du-jouet.com/jouetmag/video.doc>

JULIEN Marie-Pierre et WARNIER Jean-Pierre (dir.), *Approches de la culture matérielle. Corps à corps avec l'objet*, Paris, L'Harmattan, coll. « Connaissance des hommes », 1999.

KAUFMANN Jean-Claude, *La trame conjugale. Analyse du couple par son linge*, Paris, Nathan, coll. « Essais & Recherches », 1992.

– *Le cœur à l'ouvrage. Théorie de l'action ménagère*, Paris, Nathan, coll. « Essais & Recherches », 1997.

– « Le monde social des objets », *Sociétés contemporaines* n°27, 1997, pp. 111-125.

– *Ego, Pour une sociologie de l'individu. Une autre vision de l'homme et de la construction du sujet*, Paris, Nathan, coll. « Essais & Recherches », 2001.

KLEIN Naomie, *No Logo. La tyrannie des marques*, Paris, Actes Sud, 2001.

KLEIN Richard, *Cigarettes are sublime*, Londres, Picador / Duke University Press, 1993.

KOKOREFF Michel, « L'économie de la drogue : des modes d'organisation aux espaces de trafic », *Les annales de la recherche urbaine*, n°78, 1998, pp. 114-124.

– « Faire du business dans les quartiers. Éléments sur les transformations socio-historiques de l'économie des stupéfiants en milieux populaires. Le cas du département des Hauts-de Seine », *Déviance et Société*, vol. 24, n° 4, 2000, pp. 403-423.

- KOKOREFF Michel et MIGNON Patrick, *La production d'un problème social : drogues et conduite d'excès. La France et l'Angleterre face aux usages d'ecstasy et de cannabis*, Rapport IRIS-Travail et Société, 1994, pp. 98-109.
- KOPP Pierre, *L'économie de la drogue*, Paris, La Découverte, 1997.
- KOPYTOFF Igor, « The cultural biography of things : commoditization as process », Arjun APPADURAI (dir.), *The social life of things. Commodities in cultural perspective*, Cambridge, Cambridge University Press, 1986.
- LABROUSSE Alain, *Drogues. Un marché de dupes*, Paris, Editions Alternatives / Observatoire Géopolitique des Drogues, 2000.
- LAFAYE Françoise, « Le café du matin dans un département d'une grande entreprise publique : convivialité ou autre manière de pratiquer les relations hiérarchiques ? », in Anne MONJARET (dir.), *L'alimentation au travail*, Paris, L'Harmattan, coll. « Consommations et Sociétés », 2001, pp. 149-161.
- LAHIRE Bernard, *La culture des individus. Dissonances culturelles et distinction sociale*, Paris, La Découverte, coll. « Textes à l'appui / laboratoire des sciences sociales », 2004.
- LATOUR Bruno, *Nous n'avons jamais été modernes. Essai d'anthropologie symétrique*, Paris, La Découverte, 1991.
- LATOUR Bruno et LEMONNIER Pierre (dir.), *De la préhistoire aux missiles balistiques. L'intelligence sociale des techniques*, Paris, La Découverte, 1994 ; Bruno LATOUR, *Aramis ou l'amour des techniques*, Paris, La Découverte, 1992.
- LE BART Christian (en collaboration avec Jean-Charles AMBROISE), *Les fans des Beatles. Sociologie d'une passion*, Rennes, PUR, coll. « Le sens social », 2000.
- LE BRETON David, *Passions du risque*, Paris, Métailié, coll. « Suites », 2000.
- *Les passions ordinaires. Anthropologie des émotions*, Paris, Payot, coll. « Petite Bibliothèque Payot », 2004.
- LE POULICHER Sylvie (dir.), *Les addictions*, Paris, PUF, coll. « Monographies de psychopathologie », 2000.
- LEROI-GOURHAN André, *L'Homme et la matière*, Paris, Albin Michel, 1943.
- *Milieu et techniques*, Paris, Albin Michel, 1945.

- *Le geste et la parole*, 2 volumes : I *Techniques et langage*, 1964 et II *La mémoire et les rythmes*, Paris, Albin Michel, 1965.

LÉVI-STRAUSS Claude, *La Voie des masques*, Genève, Skira, 1975.

LÉVY Pierre, *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe*, Paris, Odile Jacob, 1997.

- *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte, coll. « Sciences et Société », 1998.

LHUISSIER Anne, « Un dispositif pratique de gestion de la main d'œuvre, les cantines industrielles dans le second XIX<sup>ème</sup> siècle » in Anne MONJARET (dir.) *L'alimentation au travail*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers Sciences Sociales et Humaines », série « Consommations et Sociétés », 2001.

LIEUTAGHI Pierre, « Aux frontières (culturelles) du monde comestible », in *Ethnologie Française* XXXIV/3 : Des poisons : nature ambiguë (dir. Corinne BOUJOT), 2004, pp. 485-494.

LIGNON Fanny, « Le patrimoine vidéo ludique », in *Les archives du cinéma et de la télévision*, 2000.

LOONIS Eric, *Théorie générale de l'addiction. Introduction à l'hédonologie*, Paris, Publibook, coll. « Psychologie », 2002.

MABILLOT Vincent, « Mises en scène d'interactivité », *MédiaMorphoses* n°3 : Qui a encore peur des jeux vidéo ? (dir. Geneviève JACQUINOT-DELAUNAY), 2001.

MAIGRET Eric, *Sociologie de la communication et des médias*, Paris, Armand Colin, coll. « U. Sociologie », 2003.

MALLET Eric, « Entre création et commerce : comment naît un jeu vidéo ? », *MédiaMorphoses* n°3 : Qui a encore peur des jeux vidéo ? (dir. Geneviève JACQUINOT-DELAUNAY), 2001.

MARTIN Claude (dir.), *La dépendance des personnes âgées. Quelles politiques en Europe*, Rennes, PUR, coll. « Res Publica », 2003.

MARTIN Jean-Clet, *L'image virtuelle. Essai sur la construction du monde*, Paris, Editions Kimé, 1996.

- MAUSS Marcel, « Notion de techniques du corps », in *Sociologie et anthropologie*, Paris, PUF, Quadrige, 1950 [1934].
- *Sociologie et anthropologie*, Paris, PUF, Quadrige, 1950 [1934].
  - *Manuel d'ethnographie*, Paris, Payot, coll. « Petite bibliothèque Payot », [1947] 2002.
- MECHIN Colette, BIANQUIS Isabelle, LE BRETON David (dir.), *Le corps et ses orifices*, Paris, L'Harmattan, coll. « Nouvelles études anthropologiques », 2004.
- MédiaMorphoses* n°3 : Qui a encore peur des jeux vidéo ? (dir. Geneviève JACQUINOT-DELAUNAY), 2001.
- MEIRE Philippe et NEYRINCK Isabelle (dir.), *Le paradoxe de la vieillesse. L'autonomie dans la dépendance*, Paris, De Boeck Université, coll. « Savoirs et santé », 1997.
- MEMMI Albert, *La dépendance. Esquisse pour un portrait du dépendant*, Paris, Gallimard, coll. « Folio / Essais », 1979.
- MILLER Daniel, *Material culture and mass consumption*, Oxford, Blackwell, 1987.
- (dir.), *Material cultures. Why some things matter*, Chicago, University of Chicago Press, 1998.
  - *A theory of shopping*, Cambridge, Polity Press, 1998.
- MILLER Daniel et SLATER Don, *The Internet. An ethnographic approach*, Oxford, Berg, 2000.
- MINTZ Sydney, *Sucre blanc, misère noire. Le goût et le pouvoir*, Paris, Nathan Université, coll. « Essais et recherches », 1991.
- MONJARET Anne, *La Sainte-Catherine. Culture festive dans l'entreprise*, Paris, Editions du CTHS, 1997.
- « La fête, une pratique extra-professionnelle sur les lieux de travail », *Cités* n°8 : Le travail sans fin ? Réalités du travail et transformations sociales, 2001, pp. 87-100.
  - « L'alimentation au travail : bilan et perspectives », in Anne MONJARET (dir.) *L'alimentation au travail*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers

Sciences Sociales et Humaines », série « Consommations et Sociétés », 2001, pp. 7-22.

MORA Philippe et HÉAS Stéphane, « Du joueur de jeux vidéo à l'*e-sportif*: vers un professionnalisme florissant de l'élite ? », , in Mélanie ROUSTAN (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers sciences sociales et humaines », série « Consommations et sociétés », 2003.

MUXEL Anne, *Individus et mémoire familiale*, Paris, Nathan, coll. « Essais & Recherches », 1996.

NAHOUM-GRAPPE Véronique, *La culture de l'ivresse. Essai de phénoménologie historique*, Paris, Quai Voltaire, coll. « Histoire », 1991.

NOURRISSON Didier, *Tabac et sociétés*, 2 volumes, *I : La plante sacrée, II : L'herbe de tous les maux*, Catalogue-guide du Musée d'intérêt national de Bergerac, Bergerac, IGSO, 1986 et 1991.

– *Le buveur du XIXe siècle*, Paris, Albin Michel, 1990.

– « Le buveur à travers les âges », in Philippe CABIN, Dominique DESJEUX, Didier NOURRISSON et Robert ROCHEFORT, (dir.), *Comprendre le consommateur*, Auxerre, Editions des Sciences Humaines, 1998.

– *Le tabac en son temps. De la séduction à la répulsion*, Rennes, École Nationale de Santé Publique, 1999.

– *Histoire sociale du tabac*, Paris, Editions Christian, 2000.

OGIEN Albert, « Consommation de drogues et exclusion sociale », in Pierre CHAMBAT (dir.), *Modes de consommation. Mesure et démesure*, Paris, Descartes, coll. « Université d'été », 1992, pp. 35-42.

– *Sociologie de la déviance*, Paris, Armand Colin, coll. « U », 1995.

– « Evaluation et sens commun. L'objectivation du phénomène de l'usage des drogues », in Maria Luisa CESONI (dir.), *Usage de stupéfiants. Politiques européennes*, Genève, Georg Editions, 1996.

– *Documents du groupe de recherche psychotropes, politique et société n°5 : Sociologie de la déviance et usages de drogues. Une contribution de la sociologie américaine*, avril-juin 2000.



- PARLEBAS Pierre, *Jeux, sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice*, Paris, INSEP-Publications, coll. « Recherche », 1998.
- PASQUIER Dominique, *La culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, Paris, MSH, Mission du patrimoine ethnologique, coll. « Ethnologie de la France », 2000.
- PELT Jean-Marie, *Drogues et plantes magiques*, Paris, Fayard, 1984 [1971].
- Penser les drogues : perceptions des produits et des politiques publiques. Enquête sur les représentations, opinions et perceptions sur les psychotropes (EROPP) 2002*, Paris, OFDT (Observatoire français des drogues et des toxicomanies), 2003.
- PERRIAULT Jacques, « L'acquisition et la construction des connaissances par les jeux informatisés », *Réseaux* n°67 : *Les jeux vidéo*, sept./oct. 1994, pp. 57-70.
- PERRIN Michel, « Logique "sauvage" des psychotropes : le cas des sociétés chamaniques », *Psychotropes* vol. VI, n°3 : *Psychotropes, cultures et sociétés : intégration sociale ou désintégration ?* (actes du colloque de Neuchâtel, 13, 14 et 15 juin 1990), hiver 1991, pp. 85-92.
- PETER Jean-Pierre, « Médicaments, drogues et poisons : ambivalences », in *Ethnologie Française* XXXIV/3 : *Des poisons : nature ambiguë* (dir. Corinne BOUJOT), 2004, pp. 407-410.
- Phénomènes émergents liés aux drogues en 2001. Rapport TREND (tendances récentes et nouvelles drogues) 2002*, OFDT (Observatoire française des drogues et des toxicomanies), 2002.
- PIAULT Marc-Henri, « Terrains minés ? », *Journal des anthropologues* n°29-30 : *L'ethnologue et son terrain*, 1987.
- PILUSO Lilian, *A la croisée des mondes, la cité du jeu*, mémoire de maîtrise de sociologie, (dir. Nicole RAMOGNINO), Université de Provence, 2003.
- Plan gouvernemental de lutte contre les drogues illicites, le tabac et l'alcool 2004-2008*, Paris, MILDT (mission interministérielle de lutte contre la drogue et la toxicomanie), 2004.

- PORTES Alejandro, « The informal economy and its paradoxes », in Richard SWEDBERG et Neil J. SMELSER (dir.) *The handbook of economic sociology*, Princeton University Press, 1994.
- PROPP Vladimir, *Morphologie du Conte*, Seuil, Essais Points, coll. « Poétique », 1965.
- QUEAU Philippe, 1986, *Eloge de la simulation. De la vie des langages à la synthèse des images*, Seyssel, Champ Vallon / Institut National de l'Audiovisuel, coll. « Milieux », 1986, pp. 185-8.
- QUEAU Philippe, *Le virtuel. Vertus et vertiges*, Seyssel, Champ Vallon / Institut National de l'Audiovisuel, coll. « Milieux », 1993.
- RAINEAU Laurence, *L'utopie de la monnaie immatérielle*, Paris, PUF, coll. « sociologie d'aujourd'hui », 2004.
- Raisons pratiques* n°4: Les objets dans l'action. De la maison au laboratoire (dir. Bernard CONEIN, Nicolas DODIER et Laurent THÉVENOT), Paris, EHESS, 1993.
- RAMOS Elsa, *Rester enfant, devenir adulte. La cohabitation des étudiants chez leurs parents*, Paris, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », 2002.
- Rapport au Sénat de la commission d'enquête sur la politique nationale de lutte contre les drogues illicites*, créée en vertu d'une résolution adoptée par le Sénat le 12 décembre 2002 [publié au Journal Officiel le 29 mai 2003].
- Réseaux* n°67 : Les jeux vidéo (dir. Patrice FLICHY), 1994.
- Réseaux* n°92/93 : Les jeunes et la culture de l'écran (dir. Dominique PASQUIER), 1999.
- RIGAUT Philippe, *Au-delà du virtuel. Exploration sociologique de la cyberculture*, Paris, L'Harmattan, 2001.
- RITZER George, *Tous rationalisés! La MacDonaldisation de la société*, Paris, Alban, coll. « Thèmes d'aujourd'hui », 1998.
- RIVIÈRE Claude, *Les rites profanes*, Paris, PUF, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 1995.

ROUSTAN Mélanie, *Roulez jeunesse ! Une approche ethnologique de la consommation de cannabis*, DEA Cultures et comportements sociaux, Université Paris 5 (dir. Pr. Dominique DESJEUX), 1999.

– « De l'intérêt d'une approche dynamique des concepts de marchandise et d'authenticité : une illustration par la consommation de cannabis », *Consommations et Sociétés* n°1, 2001.

– « Du client polymorphe à la figure du "non-client" : ambiguïtés autour des transactions de cannabis », *Sciences de la société* n°56 : Les figures sociales du client (dir. Franck COCHOY), 2002.

– (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers sciences sociales et humaines », série « Consommations et sociétés », 2003.

ROQUEPLO Philippe, *Penser la technique. Pour une démocratie concrète*, Paris, Le Seuil, 1983.

ROQUES Bernard, *La dangerosité des drogues – rapport au Secrétariat d'Etat à la santé*, Paris, La documentation française, 1998.

ROSSELIN Céline, « La matérialité de l'objet et l'approche dynamique-instrumentale », in Jean-Pierre WARNIER (dir.), *Le paradoxe de la marchandise authentique. Imaginaire et consommation de masse*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers Sciences Humaines et Sociales », 1994.

– « Incorporation », in Bernard ANDRIEU (dir.), *Dictionnaire du corps*, Paris, CNRS, à paraître.

RUGGIERO Vincenzo et SOUTH Nigel, « La ville de la fin de l'ère moderne en tant que bazar : marchés de stupéfiants, entreprises illégales et des "barricades" », *Déviance et société*, vol. 20, n° 4, 1996.

SAINSAULIEU Renaud, *L'identité au travail*, Paris, Presses de Sciences Po, 1977.

SCHIVELBUSCH Wolfgang, *Histoire des stimulants*, Paris, Le Promeneur, 1991.

– *Histoire des voyages en train*, Paris, Le Promeneur, 1990.

*Sciences de la société* n°56 : Les figures sociales du client (dir. Franck COCHOY), Toulouse, Presses Universitaires du Mirail, 2002.

SEGALEN Martine, Rites et rituels contemporains, Paris, Nathan, coll. « 128 », 1998.

SCHILDER Paul, *L'image du corps*, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1980.

SINGLY (DE) François, « Entretien », *Synapse*, n°138, 1997.

– *Les uns avec les autres. Quand l'individualisme crée du lien*, Paris, Armand Colin, coll. « Individu et société », 2003.

*Socio-Anthropologie* n°15 : Boire, 2004.

*Sociologie et sociétés* vol. XXXII, n°2 : Les promesses du cyberspace. Médiations, pratiques et pouvoirs à l'heure de la communication électronique (dir. Thierry BARDINI et Serge PROULX), Presses de l'université de Montréal, automne 2000.

STORA Michael, « La marche dans l'image : une narration sensorielle », in Mélanie ROUSTAN (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers sciences sociales et humaines », série « Consommations et sociétés », 2003.

TABET Paola, *La construction sociale de l'inégalité des sexes. Des outils et des corps*, Paris, L'Harmattan, 1998.

TARRIUS Alain, « Economies souterraines, recompositions sociales et dynamiques des "marges" dans une ville moyenne française. », *Sociétés Contemporaines* n°36, 1999, pp. 19-32.

*Terrain* n°13 : Boire, 1989.

TISSERON Serge, *Y a-t-il un pilote dans l'image ?*, Paris, Aubier, coll. « Psychologie », 1998.

– *Enfants sous influence. Les écrans rendent-ils les jeunes violents ?*, Paris, Armand Colin, coll. « Référence », 2000.

– « Quand les jeux vidéo apprennent le monde de demain », *MédiaMorphoses* n°3 : Qui a encore peur des jeux vidéo ? (dir. Geneviève JACQUINOT-DELAUNAY), 2001.

TREMEL Laurent, « De la diffusion des connaissances dans les jeux de simulation. Analyse d'un espace de socialisation », *Agora* n° 19, 2000.

– *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de monde*, Paris, PUF, coll. « Sociologie d'aujourd'hui », 2001.

TURKLE Sherry, *Les enfants de l'ordinateur*, Paris, Denoël, coll. « Documents actualité », 1986.

*Usage nocif de substances psychoactives. Identification des usages à risque. Outils de repérage. Conduites à tenir. Rapport au directeur général de la Santé, Ministère de l'emploi et de la solidarité, Direction générale de la santé (dir. Michel REYNAUD), Paris, La Documentation Française, 2002.*

VALLEUR Marc et MATYSIAK Jean-Claude, *Sexe, passion et jeux vidéo. Les nouvelles formes d'addiction*, Paris, Flammarion, coll. « Essais », 2003.

– *Les nouvelles formes d'addiction. L'amour, le sexe, les jeux vidéo*, Paris, Flammarion, coll. « Champs », 2004.

VEGA Anne, *Une ethnologue à l'hôpital. L'ambiguïté du quotidien infirmier*, Paris, Editions des Archives contemporaines, 2000.

– « Pauses et pots à l'hôpital : une nécessité vitale », in Anne MONJARET (dir.), *L'alimentation au travail*, Paris, L'Harmattan, coll. « Consommations et Sociétés », 2001, pp. 137-148.

VENISSE Jean-Luc, *Les nouvelles addictions*, Paris, Masson, 1996.

VERDIER Yvonne, *Façons de dire, façons de faire. La laveuse, la couturière, la cuisinière*, Paris, Gallimard, 1979.

WACQUANT Loïc, *Corps et âme. Carnets ethnographiques d'un apprenti boxeur*, Marseille, Editions Agone, coll. « Mémoires sociales », 2000.

WARNIER Jean-Pierre (dir.), *Le paradoxe de la marchandise authentique. Imaginaire et consommation de masse*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers Sciences Humaines et Sociales », 1994.

– *Construire la culture matérielle. L'homme qui pensait avec les doigts*, Paris, PUF, coll. « Sciences sociales et sociétés », 1999.

– « Les jeux guerriers du Cameroun de l'Ouest », *Techniques & Cultures* n°39, 2002, pp. 177-194.

– « Introduction. Pour une praxéologie de la subjectivation politique », in Jean-François BAYART et Jean-Pierre WARNIER (dir.), *Matière à Politique. Le pouvoir, les corps et les choses*, Paris, Karthala, coll. « Recherches internationales », 2004.

- « Culture matérielle », in Bernard ANDRIEU (dir.), *Dictionnaire du corps*, Paris, CNRS, à paraître.
- WARNIER Jean-Pierre et ROSSELIN Céline (dir.), *Authentifier la marchandise. Anthropologie critique de la quête d'authenticité*, Paris, L'Harmattan, 1996.
- WALTHER Bo Kampmann, « La représentation de l'espace dans les jeux vidéo : généalogie, classification, et réflexions », in Mélanie ROUSTAN (dir.), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, Paris, L'Harmattan, coll. « Dossiers sciences sociales et humaines », série « Consommations et sociétés », 2003.
- WEBER Florence, « Transactions marchandes, échanges rituels, relations personnelles. Une ethnographie économique après le Grand Partage », *Genèses*, n°41 : Comment décrire les transactions, 2000.
- WEBER Florence, GOJARD Séverine et GRAMAIN Agnès (dir.), *Charges de famille. Dépendance et parenté dans la France contemporaine*, Paris, La Découverte, coll. « Textes à l'appui / enquêtes de terrain », 2003.
- WEINBERGER Monique, « Contribution des sciences sociales à la connaissance de l'économie souterraine de la drogue », *Revue documentaire Toxibase*, vol. 4, 1995, pp. 2-7.
- WEISSBERG Jean-Louis, *Présences à distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques. Pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*, Paris, L'Harmattan, coll. « Communications », 1999.
- WENDLING Thierry, *Ethnologie des joueurs d'échecs*, Paris, PUF, coll. « Ethnologies », 2002.
- YVOREL Jean-Jacques, *Les poisons de l'esprit. Drogues et drogués au XIXe siècle*, Paris, Quai Voltaire, 1992.
- « L'héroïne et le pantopon : deux drogues sans danger ? », in *Ethnologie Française XXXIV/3 : Des poisons : nature ambiguë* (dir. Corinne BOUJOT), 2004, pp. 481-484.
- XIBERRAS Martine, *Les théories de l'exclusion*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1993.
- *La société intoxiquée*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1989.

## **Table des matières**

# Table des matières

Un grand merci...	1
<b>AVANT-PROPOS</b>	<b>6</b>
<b>INTRODUCTION</b>	<b>12</b>
Le choix des terrains	15
L'esprit de la démarche et le corps de la réflexion...	15
Le cœur du travail : les objets, les sujets et le pouvoir	18
<b>1. LES DROGUES ET DÉPENDANCES ET LEUR ÉTUDE</b>	<b>19</b>
1.1 <i>La drogue comme catégorie d'objets ?</i>	20
1.1.1 La gestion du toxique et ses sphères de référence	20
1.1.2 Le tournant de la toxicomanie	21
1.1.3 La prohibition	22
1.2 <i>La dépendance comme catégorie de relations à l'objet ?</i>	24
1.2.1 La dépendance et son modèle de la drogue	24
1.2.2 La dépendance et l'injonction à l'autonomie	25
1.2.3 La notion d'« addiction » et les « usages intégrés »	27
1.3 <i>Une cartographie contemporaine vaste et variée</i>	28
1.3.1 L'élargissement des notions et la reconfiguration politique	28
1.3.2 La question des passions : de la perte à l'épanouissement	29
1.3.3 Le pouvoir et le contrôle des corps	31
1.3.4 Les enjeux de la réflexion	31
<b>2. LES OBJETS ET LA CONSOMMATION EN SCIENCES SOCIALES</b>	<b>32</b>
2.1 <i>La consommation comme processus et comme usage</i>	33
2.2 <i>La place du corps</i>	34
2.3 <i>Une approche par la culture matérielle</i>	35
<b>3. QUESTIONS PRATIQUES ET CHOIX ÉPISTÉMOLOGIQUES</b>	<b>37</b>
3.1 <i>Les trois terrains choisis : objets, pratiques et sujets</i>	37
3.1.1 Le « café-clope »	37
3.1.2 Le cannabis	38
3.1.3 Le jeu vidéo	39
3.2 <i>Aller « sur le terrain » et comprendre une « culture »</i>	39
3.2.1 Le partage comme objet premier de l'anthropologie	39
3.2.2 La « finitude » du terrain	40
3.3.3 L'irréductibilité du singulier et l'« anthropologie du sujet »	40
3.3 <i>Rencontrer des individus, se centrer sur les pratiques</i>	41
3.3.1 « Ratisser large »	41
Ne pas discriminer a priori quant au rapport à la pratique	42
Un milieu socioculturel homogène	42
3.3.2 La rencontre avec les « informateurs »	43
La méthode « boule de neige »	43
La valeur heuristique de l'accès au terrain	44
3.3.2 L'aisance discursive et l'« accueil » comme pistes de recherche	44
« Café-clope » : de la difficulté d'exprimer une routine	45
Jeu vidéo : une affaire de légitimités	45
Cannabis : une culture de la parole partagée (clandestine)	46



<b>CHAPITRE 1 - LES PAUSES CAFÉ-CIGARETTE : UNE HABITUDE TOXIQUE STRUCTURÉE ET STRUCTURANTE.....</b>	<b>48</b>
Les personnes rencontrées .....	49
Du désir (théorique) d'arrêter au plaisir de continuer.....	52
<b>1. LES CONSOMMATIONS TYPIQUES .....</b>	<b>54</b>
1.1 <i>Au café</i> .....	55
1.1.1 « Petit noir » et « volutes bleues » .....	56
1.1.2 Seul(s) au milieu des autres : l'« entre-lieu » du café.....	57
1.1.3 Du « bla bla de filles » .....	58
1.2 <i>A la fin du repas</i> .....	60
1.2.1 Un « passage obligé » .....	60
1.2.2 Un élément structurel du « vrai repas » .....	61
1.2.3 Les fonctions et sensations associées.....	63
1.3 <i>Le matin</i> .....	65
1.3.1 Au petit-déjeuner ou à sa place.....	65
1.3.2 Les versions « plaisir », où le temps s'allonge .....	70
1.3.3 En arrivant au travail : une « mise en condition » .....	72
1.4 <i>Au travail</i> .....	76
1.4.1 Café et travail : un « vieux couple » qui tient toujours.....	77
1.4.2 Les mécanismes ambigus unissant café et cigarette à travail et détente.....	77
1.4.3 Des témoins et outils des sociabilités au travail – enjeux professionnels.....	80
<b>2. UNE HABITUDE STRUCTURÉE ET STRUCTURANTE .....</b>	<b>84</b>
2.1 <i>Un rapport au temps et à l'énergie</i> .....	85
2.1.1 Des produits modernes : une histoire d'accélération .....	85
2.1.2 Une temporalité régulée socialement, rythmée physiquement .....	86
2.1.3 Ambiguïtés des mécanismes de qualification du temps.....	88
2.1.4 « Routinisation » et ouverture au changement.....	90
2.2 <i>Un rapport au faire et au non-faire</i> .....	92
2.2.1 Assumer l'« inactivité » dans un monde « prométhéen ».....	92
2.2.2 Bouger pour se sentir exister .....	94
2.2.3 La fumée : matérialité évanescence qui concrétise un immatériel .....	94
2.3 <i>Un rapport aux espaces et à autrui</i> .....	95
2.3.1 La régulation du partage des espaces.....	95
2.3.2 De la division des espaces à la distinction des sujets .....	97
2.3.3 « T'as pas une clope ? » – « Vous prendrez bien un café ? » .....	99
2.3.4 La place des sens.....	100
<b>3. PREMIERS JALONS .....</b>	<b>102</b>
Il n'y a pas de relation « pure » entre un sujet et un objet .....	102
3.1 <i>Les multiples formes de dépendance à une « drogue »</i> .....	103
3.1.1 La drogue comme objet d'assuétude : une dépendance « physique » à l'action.....	103
La « routinisation » comme construction de soi et du social, même dans le toxique ?.....	103
Une absence de réflexivité qui signifie dépendance ? .....	104
3.1.2 La drogue comme objet d'échanges : une dépendance « sociale » et « identitaire ».....	106
Les effets de « pression sociale ».....	106
Devenir « non-fumeur » : un « retournement identitaire » malaisé ..	107
3.1.3 La drogue comme objet « actif » : une dépendance « rituelle » ? .....	108
3.2 <i>La dépendance à une drogue comme sujétion ?</i> .....	109

**CHAPITRE 2 - DEVENIR « FUMEUR DE JOINTS », DANS L’(INTER)ACTION ..... 112**

La sociologie de la déviance appliquée aux drogues .....	114
Les personnes rencontrées : effets d'âge, de génération et de milieu socioculturel .....	115
Présentation du plan .....	118
<b>1. DEVENIR UN « VRAI FUMEUR ».....</b>	<b>119</b>
<i>1.1 Apprendre à (aimer) fumer – initier</i> .....	<i>120</i>
1.1.1 Fumer comme « technique du corps » .....	120
1.1.2 L'acquisition des effets : entre abandon et maîtrise, un jeu sur le corps .....	121
Trouver du sens, « par corps » .....	121
Une interprétation encadrée .....	123
1.1.3 La réception (la production ?) des effets .....	124
Les enjeux de l'analyse des effets.....	124
La contextualisation dans une carrière plus large, de « drogué » ....	125
1.1.4 Effets psychotropes et effets « physiotropes » : jouer sur les sens(ations) 127	
1.1.5 La « consommation » : de l'intime enchâssé par du social.....	129
<i>1.2 S'adapter aux mœurs – intégrer</i> .....	<i>130</i>
1.2.1 Le joint communautaire, voire « communiel ».....	130
De la « polyconsommation festive » à la soirée « au coin du joint »	130
« Faire tourner » : concrétiser le principe de partage.....	131
Comment savoir à qui passer le joint ? .....	132
Avec qui partage-t-on le partage ? .....	133
1.2.2 De l'idéal à la pratique : petits arrangements avec la règle .....	135
Les questions d'interprétation de la règle à moyen terme .....	135
Les marges de manœuvre et le contrôle social .....	137
L'influence du contexte social .....	138
La prise de distance à la norme.....	139
<i>1.3 Fumer seul – transgresser</i> .....	<i>140</i>
1.2.3 « Devenir fumeur » : l'être en dehors du regard d'autrui .....	140
1.2.4 Les circonstances de la pratique « solitaire » .....	141
Fumer seul exceptionnellement : un « treat » .....	141
Fumer seul régulièrement.....	141
« Fumer toute la journée » .....	142
<i>1.4 Acquérir une technique « secondaire » : rouler – s'autonomiser</i> .....	<i>144</i>
1.4.1 L'art et la manière de rouler .....	144
Le roulage, ses objets et ses techniques .....	144
S'installer .....	145
Faire son « collage » .....	145
Faire son « mix ».....	146
Conclure.....	148
La « polémique » autour du filtre.....	148
1.4.2 Le rouleur et son ouvrage : les enjeux de la pratique .....	150
L'objet « dard ».....	150
Plaisir de faire, plaisir d'offrir.....	152
Une extraction de l'objet de la sphère marchande .....	154
Une extraction du sujet du statut de « simple consommateur » : savoir rouler, pouvoir rouler .....	156

<b>2. S'APPROVISIONNER EN CANNABIS : UN RAPPORT AU MARCHÉ, UN RAPPORT À LA LOI</b>	<b>157</b>
.....	
Les enjeux de la transaction .....	158
2.1 <i>Les modes d'approvisionnement</i> .....	159
2.1.1 Les spécificités du marché du cannabis .....	159
Un marché illégal et non régulé .....	159
Un marché clandestin et « primaire » du point de vue du marketing .....	160
Un marché tout de même .....	160
2.1.2 Les extrêmes emblématiques .....	161
Le « deal de rue » .....	161
Les alternatives mythiques (sortie de l'illicite, sortie du marchand) .....	165
2.1.3 Le « système Tupperware » .....	165
Une privatisation de la transaction .....	166
« La dépanne » .....	167
Les figures repoussoirs du « dealer » et du « client » .....	168
2.2 <i>Les ambiguïtés du consommateur acheteur et revendeur</i> .....	171
2.2.1 Objet d'échange ou objet de partage ? .....	171
Des sphères d'échange contradictoires (transversal) .....	171
La difficile conciliation des régimes de marché, de réciprocité et de partage .....	172
Le « tabou marchand » .....	172
Une appropriation par le corps en action (longitudinal) .....	174
La tension entre marchandise et « authenticité » .....	174
Les procédures d'« authentification » .....	175
2.2.2 Objet de connaissance et objet de reconnaissance .....	176
L'expertise et les certificateurs .....	176
La domestication par la « boîte à shit » .....	178
2.3 <i>Devenir un fumeur autonome</i> .....	182
2.3.1 Apprendre à rouler et à acheter : un rôle-clef dans la « carrière » du fumeur .....	182
2.3.2 Un rapport à la loi comme rapport au marché .....	183
<b>3. LA DEPENDANCE COMME « INTEGRATION » SOCIALE ; LA DROGUE COMME OBJET « RITUALISÉ »</b>	<b>184</b>
.....	
3.1 <i>La gestion de la consommation</i> .....	185
3.1.1 La prise de décision et les modes de passage à l'action .....	185
L'imbrication préparation-consommation : de la décision à l'action .....	185
Les effets comme régulateurs de la pratique .....	186
Entre « force de l'habitude » et arbitrage conscient .....	187
3.1.2 Donner une place à la drogue dans sa vie, prendre une place dans la société .....	188
Lucie : le cannabis comme support et comme outil .....	188
Lisa : le cannabis comme soutien ambivalent .....	190
Performance et adaptation sociale .....	192
3.2 <i>La ritualisation comme point de vue « indigène »</i> .....	193
3.2.1 Sur quoi s'appuie ce recours au rituel ? .....	194
Une stabilité morphologique .....	195
Un « supplément d'âme » .....	195
Le lien au groupe .....	197
Faciliter le passage à l'action, légitimer .....	197
Gérer/donner du « pouvoir » .....	198
3.2.2 Que lire en creux en termes de drogue et dépendance ? .....	199

Maîtriser un objet dangereux .....	199
Dire la répétition : routinisation versus ritualisation.....	200
De l'efficacité de l'objet à celle de l'action sur l'objet.....	202
Ritualiser la dépendance ou dépendre de la ritualisation ? .....	204
3.2.3 Construire du sens dans l'action .....	206
3.3 Déconstruire et reconstruire la drogue .....	206
<b>4. DEVENIR « FUMEUR DE JOINTS », DANS L'(INTER)ACTION .....</b>	<b>207</b>
4.1 Les mécanismes d'une socialisation par l'action .....	208
4.2 La drogue comme « objet de pouvoir » .....	209
 <b>CHAPITRE 3 - LA « RÉALITÉ VIRTUELLE » VIDÉOLUDIQUE .....</b>	<b>212</b>
Les personnes rencontrées : effets d'âge, de génération et de milieu socioculturel .....	214
Présentation du plan .....	217
<b>1. UN OBJET « PUISSANT », UNE PRATIQUE TRÈS « IMPLIQUANTE » .....</b>	<b>217</b>
1.1 Spécificité de l'objet : « réalité virtuelle » .....	219
1.1.1 La science-fiction et l'imaginaire des mondes technologiques .....	220
Jeu et technologie : modernité et « Retour vers le futur » .....	220
L'autorégulation, un « prêt-à-jouer » sur mesure .....	221
1.1.2 L'image de synthèse : une technologie de l'évocation .....	223
L'image de synthèse, un rapport d'imitation/autonomie au réel .....	223
Une esthétique éclectique, entre ancrage dans une culture de l'image et créativité.....	224
Une force de signification, une capacité d'évasion.....	225
1.1.3 L'interactivité.....	228
« Vivre le film » .....	228
Interactivité, incarnation, identification, procuration.....	229
1.1.4 La « révolution » du jeu réseau : la virtualité du jeu social .....	231
A l'interactivité s'ajoute l'interaction .....	232
Un jeu sur soi et sur les autres.....	233
Le jeu est virtuel.....	233
1.1.5 Synthèse et transition .....	234
1.2 Spécificité de l'action sur l'objet : le corps comme sujet incarné.....	235
1.2.1 Le joueur a/est un corps .....	236
Un joueur « virtuel » ? Un corps passif ? .....	237
Des sensations « physiques » .....	238
Des « outils » qu'on oublie, mais qui ne sont pas sans défaillance ..	240
Un sujet en relation dynamique au monde.....	241
1.2.2 Les mécanismes de l'engagement du corps dans la pratique.....	242
Bien jouer et y prendre du plaisir comme fruits d'une « incorporation » du jeu.....	243
Un premier palier technique : le matériel.....	244
L'interface et le gameplay.....	247
L'esprit d'une famille de jeux, d'un jeu ou d'un personnage .....	249
Une correspondance entre actions réelles et virtuelles .....	249
1.2.3 La « réalité virtuelle » en actions : une « mise en jeu » du sujet .....	250
1.3 Transition.....	251

<b>2. LES LIENS AUX NOTIONS DE DROGUE ET DE DEPENDANCE .....</b>	<b>252</b>
2.1 <i>La « réalité virtuelle » : une « technique hallucinatoire » ? .....</i>	253
2.1.1 « Quand la virtualité sera la réalité, ce sera une hallucination » .....	253
Le « réalisme », une rhétorique de l'effacement de la médiation .....	254
Un avenir sans interface ? .....	254
Atteindre une « autre » réalité perceptive : l'hallucination ? .....	256
2.1.2 « Un rêve encore un peu trop carré » .....	257
« Jouer le jeu » .....	258
2.1.3 La « vérité de l'expérience » .....	259
2.1.4 Synthèse et transition .....	259
2.2 <i>La pratique du jeu vidéo comme dépendance : les effets et leurs usages .....</i>	261
2.2.1 « Scotcher » : entre adhérence à l'image et adhésion au jeu .....	261
2.2.2 Le « vide par le plein » : l'effet « lavage de cerveau » .....	265
2.2.3 « Y revenir » : entre accoutumance abusive et structuration du quotidien .....	268
2.2.4 Le « conflit des temps » .....	271
Les temps de la consommation du jeu .....	271
Le temps du jeu s'impose, le temps du joueur se compresse .....	272
Un temps n'en vaut pas un autre .....	274
2.3 <i>Ce sont les usages d'une drogue... mais aussi des objets en général .....</i>	276
<b>3. UN « POUVOIR » CONSTRUIT DANS L'ACTION .....</b>	<b>277</b>

## **CHAPITRE 4 - LE JEU VIDÉO : UNE PASSION HONTEUSE ?..... 280**

<b>1. UNE PRATIQUE ILLÉGITIME ? .....</b>	<b>282</b>
1.1 <i>Les mécanismes sociaux d'une culture technico-ludique masculine.....</i>	284
1.1.1 Circulation de l'information et accès à la pratique .....	284
Payer pour jouer ? .....	284
Une économie solidaire ? .....	285
Une culture technico-ludique « recyclable » .....	287
1.1.2 La place du jeu vidéo dans les loisirs et la prise de décision .....	288
Simple loisir ou menace pour l'ordre social ? .....	288
Perméabilité des discours .....	289
Alchimie d'une rencontre .....	290
Le jeu fait le joueur .....	292
Influences réciproques des différents modes de passage à l'action ..	293
1.1.3 Les circonstances du jeu à proprement parler : une sociabilité amicale jeune et masculine .....	293
Du loisir en solo au plaisir solitaire .....	294
Pizza froide- Coca chaud versus bière-joint .....	296
Les formes du « jouer ensemble » : une sociabilité ludique changeante .....	298
1.1.4 Convivialité, compétition, construction de soi au masculin .....	300
Un « être ensemble » sur le mode du sensible .....	301
Des sous-cultures jeunes et masculines, qui croisent les cultures professionnelles .....	302
1.2 <i>Où sont les femmes ? .....</i>	304
1.2.1 La « guerre des sexes », level 1 – de l'illégitimité d'être joueuse .....	305
Des « petites joueuses » .....	305
Un discours assimilé par les filles .....	307

L'exclusion des femmes du technique et du ludique .....	308
1.2.2 La « guerre des sexes », level 2 – un objet de négociation au sein du couple – de la condamnation par les non-joueuses (l'illégitimité sociale comme outil) .....	310
Un générateur de tensions .....	310
Un problème de légitimité de la pratique.....	311
La négociation autour du temps, souci légitime .....	312
1.2.3 La « guerre des sexes », level 3 – une passion doublement illégitime : la figure de la maîtresse.....	314
Un « loisir de consolation » .....	314
La figure de la maîtresse .....	316
1.3 « Trop » et « mal » jouer : de la stigmatisation de la pratique à la rhétorique des drogues et dépendances.....	318
<b>2. L'AMBIVALENCE DE LA FIGURE DE « L'ACCRO », ENTRE PATHOLOGIE, PASSION ET EXPERTISE .....</b>	<b>320</b>
2.1 Une intériorisation du cadre interprétatif de la pratique : (auto)portraits d'« accros » .....	321
2.1.1 Une vision « indigène » assez sévère, par ceux qui ne s'estiment pas « accros ».....	322
2.1.2 (Auto)portraits d'« accros ».....	324
Loïc : le déprimé qui « se console à la console ».....	324
Damien : le maniaque repent en expert.....	330
Luigi : l'amateur bon vivant d'une pratique libre et adulte .....	335
Zoé : une « innocente » prise au piège.....	338
Et les autres... ..	341
2.2 Formes stigmatisées et légitimes, postures dominées et dominantes .....	343
2.2.1 La plasticité de la figure du « fan » : l'exemple des Beatles .....	343
2.2.2 La réversibilité de la figure de « l'accro » aux jeux vidéo .....	344
2.2.3 Une légitimation en cours ? .....	346
La « riposte sportive ».....	346
La riposte « culturelle » .....	347
De la relativité de la légitimité.....	348
2.3 Le contre-pouvoir des nouveaux métiers .....	350
<b>3. LES « DROGUES ET DÉPENDANCES », UN OUTIL DE « DÉLÉGITIMATION » ? .....</b>	<b>353</b>
 <b>CONCLUSION - DE LA LÉGITIMITÉ DES MODES DE SUBJECTIVATION .....</b>	<b>358</b>
De la légitimité des modes de subjectivation.....	360
De la construction des normes dans l'action.....	361
De la culture comme partage « par corps ».....	362
De la relativité des discours dominants.....	363
De la consommation comme création de sens .....	364
De la culture matérielle comme subjectivation.....	366
<b>RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES .....</b>	<b>367</b>

## ***Sous l'emprise des objets ?***

*Une anthropologie par la culture matérielle des drogues et dépendances*

### **RÉSUMÉ**

Ce travail propose une approche des drogues et dépendances du point de vue d'une anthropologie *par* la culture matérielle. Le rapport aux objets est interrogé dans le contexte de la consommation de drogues licites et illicites, « réelles » et métaphoriques. Par un triple travail ethnographique – pauses café-cigarette, cannabis et pratique du jeu vidéo – le processus d'actualisation du sens construit dans l'action est décrit et analysé, au-delà de sa dimension symbolique. La dépendance, en tant que « catégorie » de relation aux objets et à autrui dans la vie quotidienne, est mise en regard avec les notions de routine et de ritualisation. La « drogue » apparaît comme « objet de pouvoirs » : elle cristallise l'idée de puissance de l'objet sur le sujet ; elle exemplifie les effets de domination inhérents à la construction sociale des normes (déviance, légitimité). L'attention ainsi portée au corps en action sur la matière et sur autrui amène à une réflexion plus large sur sa place dans le processus de subjectivation, entendu comme construction d'un sujet agissant sur lui-même en s'inscrivant dans des réseaux de pouvoirs.

### **MOTS-CLÉS**

corps, culture matérielle, incorporation, subjectivation, objet, sujet, pouvoir, action, drogue, dépendance, addiction, jeu vidéo, cannabis, café, cigarette, tabac, marchandise, marché, déviance, légitimité, norme, routine, ritualisation

## ***In the grip of objects ?***

*An anthropological approach through material culture of the question of drugs and dependencies*

### **ABSTRACT**

The relationship between people and objects is examined in the context of legal and illegal drug consumption, both “real” and metaphorical. Meaning is a constantly shifting process which is built through action. These processes are described and analysed, beyond their purely symbolic dimension, by focussing on three areas of ethnography: the “coffee-and-a-cigarette” break, cannabis consumption and video games. Dependency is seen as a “category” through which people relate to objects and others in their daily lives. This is discussed in the context of other categories, like the notions of routine and “ritualisation”. Here, “drugs” emerge as “objects of power”: not only in being ascribed power by the subjects and therefore exercising power over them, but also in exemplifying the power relations inherent in the cultural construction of norms (notions of deviance and legitimacy). Focussing on the body in action and interaction with material culture and other people leads to a wider appraisal of the role of the body in subjectivisation processes. The latter are understood as the ways in which subjects are “made” in action both on themselves and others within complex power networks.

### **KEYWORDS**

the body, material culture, subjectivisation, power, action, drug, dependency, addiction, video games, cannabis, coffee, cigarette, tobacco, object, subject, incorporation, commodity, market, deviance, legitimacy, norm, routine, ritualisation

---

**DISCIPLINE**

Anthropologie sociale

---

**Intitulé et adresse de l'UFR et du Laboratoire**

Facultés des sciences humaines et sociales – Sorbonne

Département de sciences sociales – 12, rue Cujas 75230 Paris cedex 05

Laboratoire du CERLIS, Centre universitaire des Saints-Pères

45, rue des Saints-Pères 75270 Paris cedex 06